games tribune

año 1 / número 5 / julio 2009

magazine

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTENDO DS - PC



Análisis

Rock Band Unpluged

Virtua Tennis 2009

Star Ocean

Cellfactor

Infamous

Avances

Resident Evil Archives

Monster Hunter 3

BlazBlue

Mafia 2

- entrevista- con sus creadores

FUEL

tumbaabierta.com briconsola.com lagrann.com retrowave.es
kaos2k.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com

editorial

NÚMERO 5 - JULIO 2009

Afán de superación



JOSE LUIS PARREÑO
DIRECTOR

Como ya habréis notado, mes a mes nos marcamos un objetivo: llevar a vuestras pantallas una revista de videojuegos y ocio, gratuita y de calidad. Con este número hacen ya cinco, y gracias al espíritu trabajador del excelente equipo, podemos decir que este quinto número es también el mejor número. Es algo que ya he dicho en anteriores ocasiones y creo que no me he equivocado hasta la fecha. Este fenómeno tiene un nombre: afán de superación.

El pasado E3 nos ha dejado a su paso como ya predije en la anterior editorial, una tormenta de novedades. Las más destacables, los nuevos controles para Playstation 3 y Xbox 360. Sorprendente, sí, pero se veía venir desde que Wii salió al mercado. No os perdáis nuestro especial E3, así como la sección GTM Wars, donde nuestros redactores dan su opinión personal sobre el control del futuro.

Aprovecho para presentaros las nuevas webs colaboradoras. Blogs de renombre como 'Pixfans', 'El pixeblog de pedja' y 'La gran n' suben al barco de Games Tribune junto los ya presentados 'Tumbaabierta', 'Retrowave', 'Briconsola' y 'Kaos2k'. No os perdáis sus interesantísimas secciones.

Y sin más dilaciones, os dejo con nuestra revista. Recordad que os podéis poner en contacto con nosotros mediante la dirección de correo electrónico **contacto@gamestribune.com**



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Aitor Arias Cruz
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Javier Valera Cárceles
Miguel Arán González
Roberto García Martín
Salvador Valera Cárceles
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Sergio Aragón

DISEÑO GRÁFICO
Menchu de Izco Ollo
Miguel Arán González
Pedro Sánchez
Rosa Roselló
Sr.A

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS

con alegría os damos la bienvenida a



www.gamestribune.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Anunciado Lego Harry Potter para 2010

Star Wars, Batman, Indiana Jones y, pronto, Harry Potter. La familia de aventuras inspiradas en los juguetes Lego no hace más que crecer en la industria de los videojuegos y pronto el mago más famoso del mundo será el siguiente. Está siendo desarrollado por TT Games y será publicado por WBIE.

Jugando como Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger y otros personajes de la historia, el jugador tendrá la oportunidad de asistir a clases de magia, conjuros, pociones, volar en escoba y completar tareas para conseguir puntos.

A lo largo de la historia, los jugadores tendrán libertad para explorar los lugares más mágicos de la saga como el Castillo Hogwarts, el callejón Diagon, el Bosque Prohibido y el pueblo de Hogsmeade.

El juego llegará a las consolas en 2010 y abarcará los primeros cuatro libros de la franquicia: 'La piedra filosofal', 'La cámara de los secretos', 'El prisionero de Azkaban' y 'El caliz de fuego'.

Project Natal será retrocompatible

El recién anunciado sensor de movimiento de Xbox 360 pueder ser compatible con juegos ya disponibles en el mercado.

El vicepresidente de la división de videojuegos de Microsoft, Shane Kim, ha declarado que Project Natal no sólo será compatible con juegos desarrollados exclusivamente para él, sino que funcionará con títulos ya disponibles, como Burnout Paradise. Esta retro compatibilidad se realizaría mediante un parche descargable.

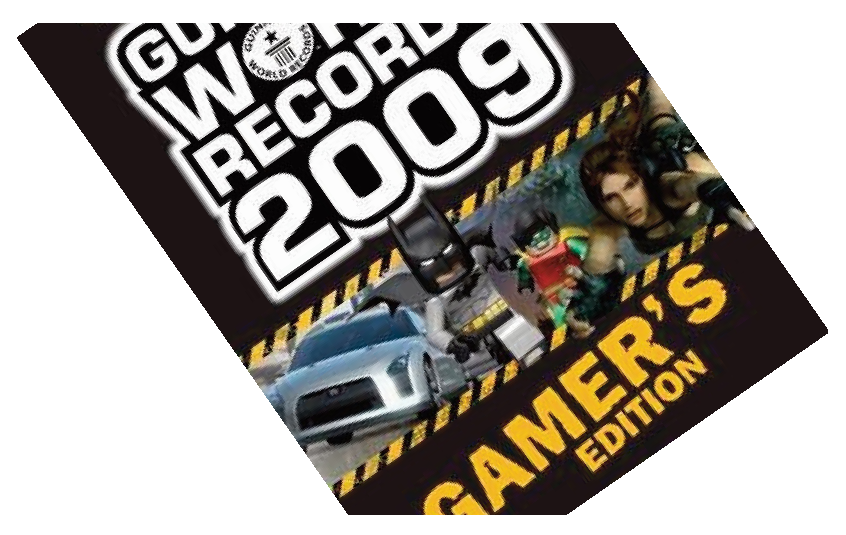
Además, el director de Project Natal, Alex Kipman, ha asegurado que no sustituirá al mando actual de Xbox 360: "Absolutamente. Amamos el controlador actual. No va a desaparecer y continuará habiendo juegos específicamente desarrollados para funcionar con el mando. También habrá juegos específicamente diseñados para funcionar con Project Natal, no sólo juegos Arcade, también para el público hardcore y títulos AAA".

ICO y Shadow of the Colossus llegan a LBP

Media Molecule, creadores del LittleBigPlanet, han confirmado que este jueves los usuarios de PlayStation 3 podrán



DESDE SU PRESENTACIÓN, PROJECT NATAL HA ESTADO EN EL OJO DEL HURACÁN. ¿ESTAMOS ANTE LA FORMA DE JUGAR DEL FUTURO? ¿ES SOLO UNA MODA PASAJERA?



descargar nuevos contenidos para su juego basados en los dos títulos del Team ICO.

Así pues, los aficionados a estos títulos podrán crear diversos niveles basados en los mismos gracias a los efectos sonoros, las pegativas y decorados basados en ICO y Shadow of the Colossus. Como muestra de ello, Media Molecule nos muestra el diseño de los sackboys.



El desarrollo de Six Days in Fallujah seguirá adelante

A medio camino entre videojuego y documental, Six Days in Fallujah, que esta siendo creado por el estudio norteamericano Atomic Games, no ha dejado indiferente a nadie. Recrea la mayor batalla urbana de los últimos tiempos , ocurrida en el seno de una ya de por sí polémica guerra demasiado reciente, la Guerra de Irak. Su anuncio en el mes de abril provocó las críticas más duras vertidas hacia un videojuego y por ello Konami, que iba a ser su editora, decidió retirarse del proyecto .

Ahora Peter Tamte, presidente de Atomic, declara en Newsweek que el desarrollo seguirá adelante, ya que hay muchos inversores interesados en este ambicioso título. Haciendo frente al abandono de Konami, Tamte se en-

LOS VIDEOJUEGOS TAMBIEN TIENEN SU RINCON EN EL LIBRO GUINESS DE LOS RECORDS. EN EL PASADO E3 SE PREMIARON ALGUNOS DE ELLOS:

Shigeru Miyamoto ha sido premiado a través de Wii Sports, que ha recibido el récord del juego más vendido con 45,7 millones de copias (y subiendo).

Larry Hryb (Major Nelson) y Mark Whitten, de Xbox Live, fueron premiados por el servicio de juego en línea de consola más popular, con 20 millones de usuarios suscritos, que representan un 67% del total de usuarios.

Mike Morhaime y Paul Sams, de Blizzard Entertainment, han recibido el premio por World of Warcraft como el juego de rol masivo en línea más popular con 11,6 millones de suscriptores, y por Starcraft como el juego de estrategia más vendido en PC, con 9,5 millones de copias.

Todd Howard, diseñador jefe de Bethesda Softworks, ha recibido por el premio por el juego de rol multiplataforma más rápidamente vendido: Fallout 3.

cuentra en estos momentos en proceso de negociación con otras compañías, ya que precisa aún millones de dólares para completar el desarrollo del título así como para su posterior distribución. "Tenemos a un montón de gente interesada en este proyecto. Pero me sentiré mejor cuando hayamos firmado algo y todo comience", ha señalado el directivo. Según informaciones de Atomic, Six Days in Fallujah reflejará con total realismo esa batalla , basándose en un profundo proceso de documentación en el que han participado soldados estadounidenses que estuvieron presentes en esa batalla del 2004 en la ciudad iraquí.

Black Age Online renueva su web

Los chicos de Caronte Studios, grupo encargado del desarrollo de Black Age Online, el primer MMORPG íntegramente español, han presentado su nueva web, elaborada siguiendo los mismos criterios artísticos que el juego.

La web, a la que podéis acceder desde este enlace , cuenta con cinco apartados diferentes: Comunidad, Entrañas de BAO, Trasfondo, Media y Prensa; donde encontraréis toda la información sobre Black Age Online.

Os recordamos que en el número 2 de Games Tribune Magazine podéis leer una completa entrevista.

Multijugador de Crackdown 2

Crackdown 2, uno de los anuncios de Microsoft en el E3, ya tiene web oficial, y en ella se desvelan algunos de los detalles de sus modos multijugador.

Además del modo campaña para un solo jugador, la secuela de este juego de Xbox 360 contará con 16 jugadores en modo competitivo, y un modo cooperativo para hasta cuatro personas a través de la red.

Aparte de eso, no se desvela nada más, aparte del precio de 59,99 dólares, y de que sus desarrolladores son Ruffian Games, no los originales de Real Time Worlds, que se encuentran inmersos en All Points Bulletin de la mano de Electronic Arts. Crackdown 2 llegará en el año 2010 a Xbox 360.

8 millones de unidades vendidas de Assassin's Creed

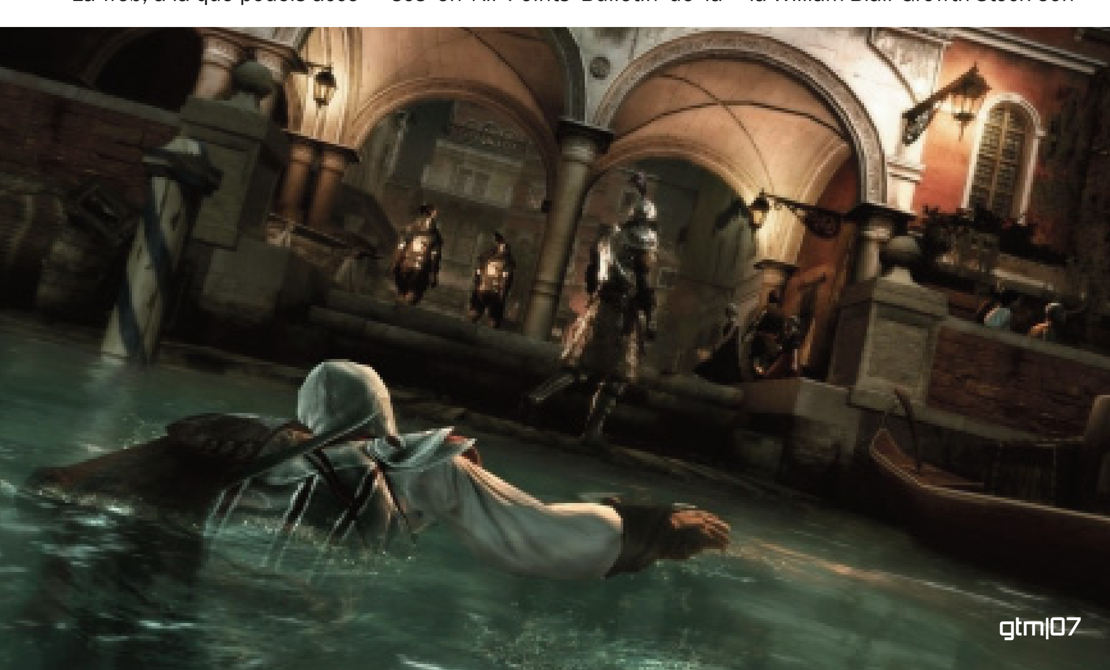
Patrice Désilets, productor de Assassin's Creed 2, ha desvelado que la primera entrega protagonizada por Desmond ha vendido cerca de 8 millones de copias desde su lanzamiento en noviembre de 2007: “Hemos vendido alrededor de ocho millones de copias en todo el mundo. Algunas personas realmente disfrutaron y se enamoraron del juego”.

La segunda parte de Assassin's Creed está prevista para noviembre de 2009 y estará ambientada en la Italia del Renacimiento.

EA confirma Battlefield 3

Electronic Arts ha confirmado que DICE está desarrollando Battlefield 3 para PC, PS3 y XBOX360.

Dicha confirmación se ha producido durante la celebración de la William Blair Growth Stock Con-











ference, lugar desde el que John Pleasants, CEO de Electronic Arst, ha afirmado que "he tenido el lujo de echar un primer vistazo a Battlefield 3 en las oficinas de los chicos de EA Dice, y la verdad es que pinta impresionante". A lo que añadía, "obviamente no llegará durante el presente año fiscal, pero insisto en que es un producto con una pinta excelente".

Nintendo anuncia una Wii negra y una DSi roja

Nintendo ha anunciado el lanzamiento de un nuevo color para su consola Wii. De momento la Wii negra saldrá en Japón el próximo 1 de agosto, al mismo precio que el modelo actual y con toda la gama de mandos en el mismo color (Wiimote, Nunchaku y Classic Controller).

Se ha aprovechado el anuncio para adelantar una nueva DSi roja, disponible en Japón el 11 de julio, con lo que se sumará a los modelos blanco, negro, rosa, verde y azul que ya se pueden comprar en tierras niponas.

Crytek: "Crysis 2 para consolas era inevitable"

Durante el E3, Crytek y Electronic Arts sorprendieron con el anuncio de Crysis 2, un título hasta ahora ligado al PC, también para PS3 y Xbox 360. En declaraciones concedidas a Gamespot Cevat Yerli, presidente de Crytek, aclara que la decisión de llevar la saga a las consolas no es únicamente una cuestión monetaria, sino que se debe a las continuas peticiones de sus fans.

"Es un asunto que va más allá de lo económico. Al final del día tenemos que pagar salarios y vivir, pero esta es solo una de las facetas de nuestro trabajo. Más importante y cercano son las familias, los sobrinos y los hijos que nos preguntaban ¿por qué no lo sacáis en consolas? Nos lo han preguntado un montón de veces en los últimos tres o cuatro años", afirma Yerli. Precisamente esa insistencia parece ser la razón principal de su incursión en consolas, una decisión que Yerli define como "inevitable".

A pesar de todo, el presidente de Crytek insiste en que la compañía no se

FROGSTER HA ANUNCIADO QUE ESTÁ PREPARANDO EL LANZAMIENTO DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA DE SU MMORPG RUNES OF MAGIC, QUE YA CUENTA CON UN MILLÓN DE JUGADORES. ESTA VERSIÓN INCLUIRÁ LA EXPANSIÓN "CHAPTER II – THE ELVEN PROPHECY"



habría comprometido a las versiones para consolas si no fuesen capaces de alcanzar los cánones de calidad marcados por anteriores títulos. "Pasamos dos años de investigación técnica y de desarrollo en consolas antes de empezar a crear Crysis 2", afirma Yerli.

guna gente pensaba" comentó el señor Soderlund, a lo que añadió que "Tú verás más Mirror's Edge, tenlo por seguro. El tema ahora es cuando será el tiempo y qué haremos nosotros con él. Tenemos un pequeño grupo trabajando ya en él y estamos muy emocionados sobre lo que podemos hacer".

LOS DETALLES DE CALIDAD SE DEJAN NOTAR EN CUALQUIER MOMENTO DEL JUEGO, NO HAY MÁS QUE MIRAR LOS ESCENARIOSLOS DETALLES DE CALIDAD

EA DICE confirma Mirror´s Edge 2

Patrick Soderlund, de Electronic Arts, confirmó durante el pasado E3 que un pequeño equipo de los estudios EA DICE se encuentran ya trabajando actualmente en Mirror's Edge 2 para PC, Xbox360 y PS3.

Manifestó además sobre su emoción de lo que puede salir de esta secuela. "Mirror's Edge fue un movimiento arriesgado. Fue una jugada audaz, innovadora y un movimiento muy inspirado. El juego no era perfecto por algunos temas. Nos gustaría haber vendido mejor incluso aunque el juego vendió mejor de lo que al-

Dragon Age Origins el 20 de octubre en USA

Bioware y Electronic Arts han anunciado que la fecha prevista para el lanzamiento en USA de Dragon Age Origins en Estados Unidos es el 20 de octubre de 2009, no han dicho nada de Europa pero se espera que sea una fecha próxima a la citada.

Dragon Age Origins ha sido definido en varias ocasiones como el sucesor espiritual de Baldur´s Gate, y lo mostrado en el E3 dejó a los aficionados al RPG con ganas de ver más, y sobre todo de poder probarlo.

No hay ninguna demo anunciada, pero sí se sabe que el título hará su ronda este verano por las distintas convenciones de videojuegos y que en ellas se podrá probar.

Según informa 1Up, Dragon Age Origins empezará su tour el 22 de julio y no terminará hasta septiembre. Estará disponible en la Comi-Con de San Diego, del 22 al 25 de julio, en la Gen-Con en Indianápolis, del 13 al 16 de agosto, en la Fan Expo Canadá de Toronto, del 28 al 30 de agosto, y en la PAX, del 4 al 6 de septiembre.

La autonomía de la PSP Go será similar a la actual

Según podemos leer en el portal francés JeuxVideo, Sony ha confirmado que la batería de la PSP Go proporcionará una autonomía de entre 3 y 6 horas a la portátil, o lo que es lo mismo, un período de tiempo similar al del actual modelo de PSP.

Se esperaba que con la sustitución del lector UMD por una memoria integrada de 16GB la autonomía aumentara pero parece que Sony ha apostado por integrar una batería más pequeña

y, al mismo tiempo, más ligera.

Por lo tanto, será posible jugar de 3 a 6 horas con la PSP Go, mientras que para vídeos la autonomía será de entre 3 y 5 horas.

El lanzamiento de Project Natal se tratará como el de una nueva

El vicepresidente de desarrollo de Xbox, Shane Kim, ha realizado unas interesantes declaraciones sobre cómo tratará el lanzamiento de Project Natal y cuáles son algunos de sus objetivos.

"Conceptualmente, el lanzamiento de Natal sera como el lanzamiento de Xbox 360. Va a ser así de grande. No vamos a ponerlo a la venta cuando el software y el hardware estén listos."

"Tenemos que asegurarnos de que hay suficiente contenido para que las experiencias sean realmente buenas. Ésto es similar a lo que pensaríamos para el lanzamiento de una nueva consola: es necesario contar con un gran catálogo de lanzamiento. Lo mismo pasa con ésto."

En lo que respecta al público que buscan para Natal, Kim añadió que no están interesados “en los jugadores casuales de esta generación o en la gente que venga de PS2?. Lo que buscan es llegar a un público que supondría el 60% de los hogares en los que actualmente no hay ninguna consola. Su objetivo es que su nueva propuesta “elimine esa barrera completamente”.

Declaraciones estas últimas parecidas a algunas otras en el lanzamiento de alguna consola actual, esperemos que no caigan en sus mismos errores.

TRAS EL ADELANTO DE SONY DE QUE GT5 INCLUIRÁ LAS LICENCIAS DE LA NASCAR Y EL WRC, MICROSOFT HA ANUNCIADO QUE EL JUEGO DE VELOCIDAD FORZA MOTORSPORT 3 VA A INCLUIR LAS 24 HORAS DE LE MANS. ADIÓS A LA VIDA SOCIAL



Cambios en Sega of América

Simon Jeffery, el que hasta ahora era Presidente de Sega of America, acaba de anunciar que abandona la compañía para fichar por la desarrolladora especializada en juegos para iPhone, Ngmoco. Mike Hayes, el que hasta ahora era CEO de Sega Europa, ha ocupado su puesto.

En su nuevo destino, Jeffery ejercerá las funciones de Director de Distribución y Edición, encargándose así del lanzamiento a nivel global de los distintos productos de la compañía, al frente de la división Plus+ Publishing. Jeffery además, planea ampliar el marco de influencia de la compañía a una gran variedad de dispositivos móviles, y no sólo al iPhone. Jeffery es un veterano, con más de 22 años de experiencia en la industria, y entre los hitos de su curriculum nos encontramos el haber sido COO de LucasArts, así como puestos de desarrollador en Electronic Arts y Virgin Interactive.

Por el momento, no está muy claro si Hayes deberá abandonar su puesto en Sega Europa para hacerse cargo de su nueva designación, o si ejercerá ambos puestos simultáneamente.

Final Fantasy XIII será idéntico en PS3 y Xbox 360

El productor de Final Fantasy XIII, Yoshinori Kitase, ha asegurado que las versiones de Xbox 360 y PlayStation 3 del juego serán idénticas en todos sus puntos.

Contradice así ciertas informaciones que apuntaban a que la versión de la consola de Sony podría favorecerse de alguna manera del mayor espacio disponible en un Blu-Ray. Según el señor Kitase, en caso de que el juego no quepa en un sólo DVD, utilizarán dos, tres o los que estimen necesarios, como ya ha ocurrido con algún otro RPG de la consola de Microsoft.

Take 2 anuncia el pack del año: Bioshock y Oblivion

2K Games y Bethesda Softworks se han unido para ofrecer un pack doble que combina el “Juego del Año de 2006” The Elder Scrolls IV: Oblivion con el “Juego del Año de 2007” BioS-

hock. El 10 de julio cualquier aficionado de estos dos grandes títulos podrá adquirir el pack en cualquier tienda de videojuegos en España por sólo 39,99€ en la versión de Xbox360 y 29,99€ en la versión de Windows PC.

Con un palmarés combinado de más de 80 premios de Juego del Año, el pack doble de BioShock & The Elder Scrolls IV: Oblivion Bundle aporta dos experiencias de juego que revolucionaron sus respectivos géneros y que contaron con un gran reconocimiento en el mundo de los videojuegos.

The Conduit el 10 de julio

SEGA y los estudios High Voltage han anunciado un retraso de dos semanas para The Conduit, el cual llegará finalmente a toda Europa el próximo 10 de julio. A pesar de que el juego fue declarado "Gold" hace unos días, parece que problemas de última hora con su localización han sido los causantes de este pequeño retraso.

LemonQuest, primera empresa española en lanzar juegos en Nokia Ovi Store

LemonQuest ha llegado a un acuerdo con Nokia para distribuir sus juegos a través de la Nokia Ovi Store. De esta forma se convertirá en la primera empresa española que distribuye sus juegos en este servicio que está disponible para más de 50 millones de usuarios.

Juegos como Monster Jam, 1942 Air Combat, Capture the Flag, Ultimate Rally, King of the Hill o Scalextric ya están disponibles.

MotoGp 09/10 llegará con la nueva temporada

Capcom ha confirmado en el día de hoy que la próxima entrega de la saga MotoGP se encuentra actualmente en proceso de desarrollo por parte de Monumental Games bajo el nombre MotoGP 09/10. La entrega más exhaustiva realizada hasta la fecha, MotoGP 09/10 no contará únicamente con todas las motos, pilotos y circuitos oficiales del campeonato 2009, sino que también incluirá nuevos modos de juego que ofrecerán recompensas al piloto en función de su estilo de pilotaje y no sólo por ganar la carrera, además de añadir la posibilidad de conseguir actualizaciones con contenidos que sigan el curso del campeonato 2010.

Metal Gear Solid Rising usará un nuevo motor gráfico

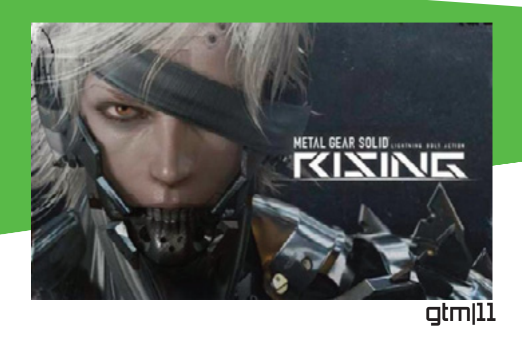
Metal Gear Solid Rising, el primer título de la saga que está siendo creado para PC, PS3 y Xbox 360, no reciclará el motor de Metal Gear Solid 4. Kojima Productions no solo quiere contruir un nuevo motor desde sus cimientos, sino hacer que el resultado sea mejor que el de la anterior entrega.

"Estamos rehaciendo el motor desde cero, y va a lucir de forma asombrosa", comentó Sean Eyestone, de Kojima Productions, en un podcast. "Será un gran proyecto, como Metal Gear Solid 4. El equipo entero está trabajando seriamente para hacerlo tan bueno como sea posible en cada plataforma". Eyestone reveló otros detalles, como que el cambio de color de ojos de Raiden tiene un significado o que la nueva entrega de la saga para PSP, Peace Walker, seguirá el modelo marcado por Metal Gear Solid Portable Ops.

Como el propio Kojima mencionó durante la rueda de prensa que Konami concedió en el E3, Kojima se centrará en el desarrollo de Peace Walker, mientras que en Metal Gear Solid Rising solo actuará como productor, dejando el proyecto, en palabras del propio Eyestone, "en manos de las jóvenes sangres" del estudio.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS
JOSÉ BARBERÁN






27º
SALÓN INTERNACIONAL
DEL CÓMIC DE
BARCELONA
DAVID RUBIN
29 MAYO - 1 JUNIO 2009
FIRA DE BARCELONA, MONTJUÏC
TE REGALAMOS UN
CÓMIC

Entre cómics y videojuegos

El fin de semana del 29 al 1 de junio estuvimos en el 27º salón internacional del cómic de Barcelona.Os contamos lo que se coció en un evento que se supera año a año.

El salón internacional del cómic de Barcelona está cambiando. Pese a que el formato original de la feria se centraba en el culto al cómic europeo y americano, ahora es una cita obligada también para los amantes del manga y la animación japonesa. Y porqué no, también de los videojuegos. En el palacio número 8 de la fira de Barcelona teníamos disponibles 17.000 metros cuadrados para ver, sentir y comprar todo lo relacionado con lo ya mencionado repartido en más de 140 expositores.

Resumiendo lo allí sucedido, la organizadora del evento, ficomic, se supera año a año ofreciéndonos no sólo una inmensa área comercial, sino también interesantísimas exposiciones entre las que destacó la poseedora de algunas de las páginas originales de Batman Barcelona. Cómic que por cierto, se agotó en poco más de un día.

El salón del cómic es famoso además por ser cita obligada para conseguir la firma de autores y dibujantes internacionales o vernos cara a cara con ellos. Entre los más destacables, encontramos al mismísimo Jim Lee quien nos habló sobre sus inicios, pero también sobre el reto que está suponiendo pasar Batman a las 3 dimensiones para protagonizar el próximo videojuego.









Y sin duda, uno de los principales atractivos del salón es la concentración de varios cientos de tiendas de artículos relacionados con el cómic y los videojuegos dentro de un mismo recinto. A la venta, todo tipo de merchandising. Desde muñecos de acción, peluches hasta bisutería o comestibles inspirada en diversas franquicias.



El videojuego gana terreno

Junto al cómic japonés, el videojuego está alcanzando una alta relevancia dentro del evento. En las tiendas estaba disponible el ya mencionado merchandising, cuya estrella era la saga Mario Bros, aunque se podía encontrar prácticamente de todo.

La nota la quisieron dar tanto Microsoft como Sony con dos grandes expositores donde se mostraban tanto novedades presentes como futuras. Cada stand estaba dotado de la personalidad de cada marca. Por un lado, el stand de Microsoft disponía de una treintena de máquinas con juegos como Tales of Vespertia, The Wheelman, Ninja Blade o Lips. Sony por su parte, aunque disponía de menos consolas si disponía de áreas tematizadas donde la estrella era sin duda InFamous.

El año que viene, ¡repetimos!

La impresión del conjunto es positiva, con una organización preocupada por ofrecernos año a año un evento único en España. Para más información sobre esta y futuras ediciones, además de toda la información sobre el próximo salón del manga, podéis visitar la web de los organizadores www.ficomic.com


Games
Tribune
Magazine
cree en el arte,
si quieres que publiquemos tus
fan arts envialos a:
contacto@gamestribune.com



Icarian Kindred

Made in Spain

Ya está disponible para su descarga. Exclusivo para Wii, sus creadores debatieron unos minutos en exclusiva para GTM. Os presentamos a esta pequeña gran belleza.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN
ISMAEL ORDÁS
ROBERTO MARTÍN
EQUIPO ICARIAN: ROBERTO ÁLVAREZ DE LARA

Spirits

NOTA: Antes del lanzamiento, el juego cambió su nombre por NyxQuest: Kindred Spirits

ICARIAN
KINDRED SPIRITS™

Bienvenidos a la Grecia Clásica. Bienvenidos a Icarian

Lo primero de todo antes de entrar a hablar propiamente del juego, hablemos un poco de Over The Top Games. Quienes sois y como habeis llegado hasta aquí.

El equipo lo formamos Juan Álvarez de Lara, Mauro López, Enrique Orrego y yo, Roberto Álvarez de Lara. Cada uno de nosotros aporta su granito de arena a la empresa. Enrique y Juan en la parte gráfica y Mauro y yo en la programación.

Antes de empezar Over the Top habíamos pasado unos cuantos años en otras empresas de la industria...Pyro Studios, Mercury Steam, Dinamic, etc. Como podreis ver, esto de hacer videojuegos... ¿Lo llevamos en la sangre ?

Veo que sois un grupo realmente pequeño. Y a decir verdad choca bastante encontrarse a "cuatro amigos" desarrollando un juego para una industria tan voraz como se está convirtiendo el mundo de los videojuegos, donde todo son grupos de trabajo realmente desmesurados y presupuestos casi cinematográficos. ¿Puede ser esto un alegato a una vuelta a los orígenes?

Es una oportunidad que se nos abre a los desarrolladores. Los sistemas de descarga digital como WilWare nos permiten hacer cosas muy interesantes con pocos recursos y con total libertad creativa. Lo mejor de todo es que esto permite que surjan juegos con ideas muy originales...por ejemplo World of Goo o Braid. A los estudios pequeños nos es más fácil “arriesgar” con nueva jugabilidad y nuevas ideas.

Uno de los sueños que todos nosotros hemos tenido de pequeños es llegar a ser algun día "diseñador de videojuegos". ¿Era también vuestro sueño? O por el contrario este no es mas que otra etapa a quemar en vuestra vida mientras teneis la mirada fija en otros objetivos.

¡Es nuestro caso! Desde pequeños estamos metidos en esto, y ha sido nuestro sueño desde que probamos nuestro primer videojuego.

Sois los padres de Icarian. Pero como todo en la vida, madre solo puede haber una. ¿Quién fue el





que dio a luz al juego?. ¿Quién fue quien lo concibió en su mente? ¿Quién dijo: Vale, tengo esta idea. Hagámoslo?.

La idea inicial de Icarian se me ocurrió estando en mi cama pensando sobre otro juego que queríamos hacer para Wii. Minutos antes había estado buscando inspiración en los libros de mitología de Juan y fue cuando vino a la cabeza que un juego basado en Icaro y en los dioses griegos como ayudantes podría funcionar bien para Wii.

Aún así desde que se concibe el juego, hasta que se comienza a trabajar en él, y finalmente cuando ya está terminado, sufre muchísimos cambios...Cosas que sonaban bien sobre papel, luego a la hora de jugarlo no eran tan divertidas. De la misma forma hay muchas cosas que se quedaron en el tintero y tendrán que esperar a Icarian 2.

Tenemos una idea, tenemos el equipo humano necesario para llevarlo a cabo. Y a partir de ahí, ¿qué? ¿Es hora de llamar a todas las puertas?

A partir de ahí simplemente creamos la empresa y llamamos a Nintendo para que nos hagan desarrolladores autorizados. Desde ese momento comenzamos a trabajar en los primeros conceptos del juego, a buscar el estilo gráfico, la historia, etc.

¿Ha sido un camino complejo, o ha sido bastante más sencillo de lo que intuíais en un primer momento?

Ha sido largo y duro, pero re-

El claro estilo "Hercules" se deja ver a lo largo de todo el título. La influencia es más que evidente

Icarian es la demostración plausible de que no se necesitan grandes grupos para hacer grandes proyectos. Cuatro personas son las responsables de esta maravilla

compensa enormemente. Cuando ves tu juego terminado y en la calle olvidas todas las dificultades y piensas: "Ha valido la pena".

Acabar cualquier proyecto por pequeño que sea es complicado. Las fases finales son siempre muy lentas porque exigen retoques y cambios que te quitan mucho tiempo.

¿Qué hubierais agradecido tener en el desarrollo de Icarian y que os ha faltado?

Sin lugar a dudas... ¡Más gente! Echamos en falta no haber tenido más personas en el equipo para añadir más contenido en el juego.

Es obvio que un juego de este corte bebe directamente de la propia mitología griega. ¿Pero aparte ha habido alguna otra influencia, bien cinematográfica, literaria o algún comic?

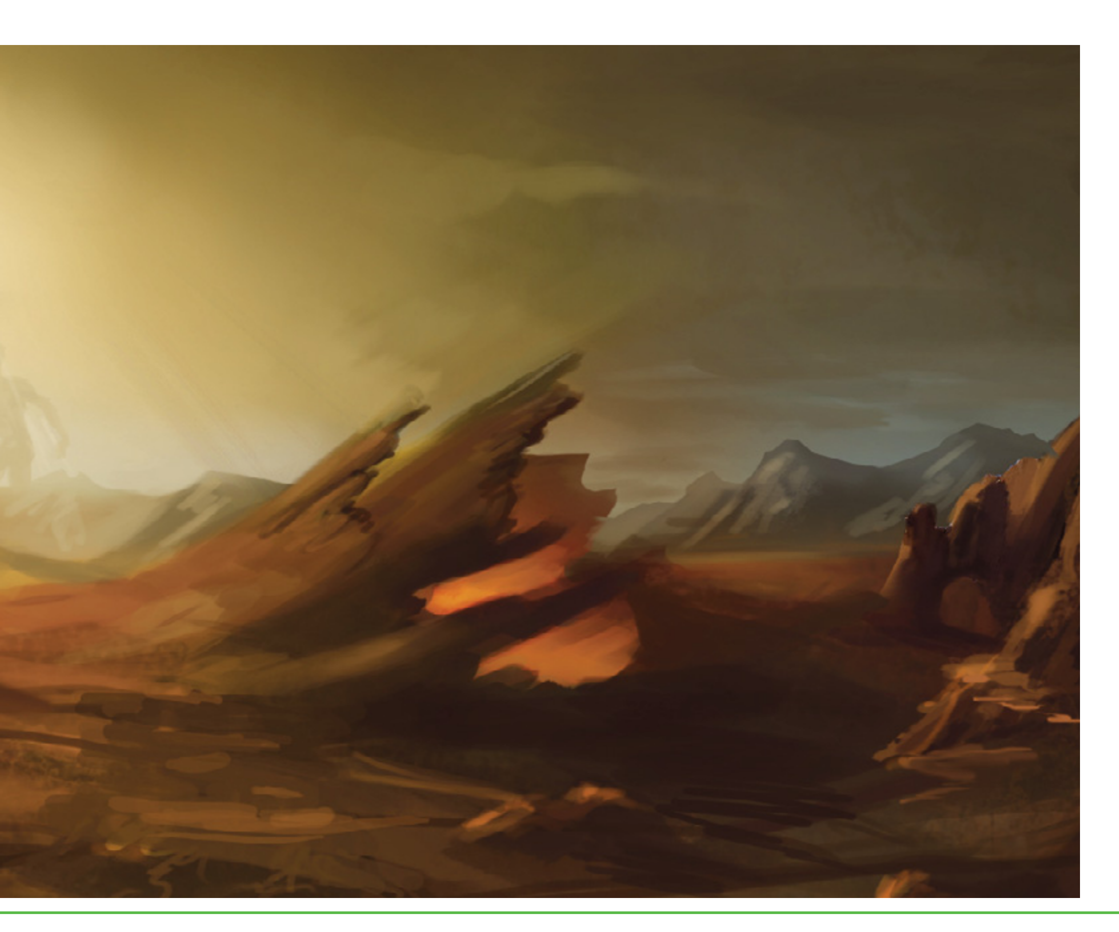
Hay multitud de influencias de libros de arte, cuadros de pintores como Dalí o Giorgio de Chirico y de películas como Hércules de Disney.

"Faltan empresas con un enfoque internacional que produzcan juegos de calidad... A su vez esto necesita que se apoye y se reconozca a nuestro sector como una industria más. Es una lástima que gente de una capacidad técnica y artística enorme, se vea obligada a cambiar de sector "

¿Que es Icarian? ¿Que ofrece este juego en concreto que no vayamos a ver en ningun otro?.

Lo principal es la forma de jugar: controlas a Nyx, una heroína voladora, de la forma clásica, con el Nunchuk y el botón A para aletear. Aparte dispones del puntero de Wii para interactuar con distintos elementos del escenario: abrir puertas, apilar cubos, disparar a enemigos o cambiar la dirección de los vientos. Es un tipo de jugabilidad que da para mucho.

Desde el principio quisimos también crear algo que llame la atención por su estética y acabado. Era nuestro primer juego como empresa y queríamos cau-



sar una buena impresión y dar a los jugadores un juego de calidad.

Icarian se va a distribuir en formato digital a traves del servicio WiiWare de Nintendo. ¿Por qué esta exclusividad? ¿Hay alguna razón específica?

Desde el principio era un concepto de juego muy pensado para Wii. El tipo de interactividad es más divertido con un mando como el de esta consola.

¿Llegaremos a ver algo vuestro en formato retail?

Esa es la idea, pero es pronto para desvelarlo.

¿Cuales son vuestros planes a medio y largo plazo? A corto intuímos que unas merecidas vacaciones.

¡Sin duda! ¡Unas buenas vacaciones no nos la quita nadie! Nuestros planes ahora es continuar lo que hemos empezado: seguir haciendo juegos de calidad que aporten algo nuevo al panorama de videojuegos. Tenemos algunas cosas en la cabeza para nuevos proyectos, pero habrá que esperar antes de poder hablar de ello.

Retrocedamos un poco más en el tiempo. Podríamos decir que Dinamic Multimedia fue el último coletazo a nivel de desarrollo de la época dorada española. Desde entonces ha habido un oásis realmente preocupante. A vuestro juicio que es lo que falla en España para que proyectos nacionales se cuenten con los dedos de una mano.

Faltan empresas con un enfoque internacional que produzcan juegos de calidad...A su vez esto necesita que se apoye y se reconozca a nuestro sector como una industria más. Es una lástima que gente de una capacidad técnica y artística enorme, se vea obligada a cambiar de sector o a ir a empresas de otros países.

De un tiempo a esta parte se ve

que al menos de manera puntual se intenta revertir esta situación. Sin embargo falta ese algo. Ese punch que nos haga mentalizarnos de una vez por todas que si somos uno de los mercados más importantes a nivel de consumo, podemos serlo a nivel de programación. Pero nunca se acaba de dar ese paso. ¿Puede ser una cuestión de cultura? ¿Sigue la sociedad española y los principales "mecenas" pensando que los videojuegos no es mas que la evolucion lógica del juguete?

Nuestra industria está a la misma altura que, por ejemplo, la del cine. También es cierto que es una industria muy joven con poco más de 30 años de antigüedad…tenemos que tener esperanza de que todo eso cambie.

Y para terminar, ¿podéis lanzar un consejo dado desde la experiencia a los nuevos "niños soñadores"?

¡El mejor consejo es que si sueñan con hacer videojuegos comiencen desde ya! Hoy en día se puede aprovechar de internet para aprender a programar y a hacer gráficos desde casa. Lo importante es que la gente sepa que cuando uno tiene pasión e ilusión se puede llegar a hacer cualquier cosa.

Muchísimas gracias por todo y mucha suerte de todo corazón de ahora en adelante.

Icarian sólo verá la luz en WiiWare. Su jugabilidad totalmente pensada para el hardware de Wii hace en estos momentos totalmente inviable su lanzamiento en otras plataformas.


ARIAN
KINDRED SPIRITS™



La gran historia de los videojuegos

por entregas

Capitulo 2: 1985, el año del Tetris

1985, el año del Tetris y Mario

1985 es un año fundamental en la historia del videojuego, saliendo de la crisis de los años anteriores se comienza a establecer las bases de una industria robusta y de algunos de los géneros que aún jugamos en nuestros días.

Tras la crisis de los años anteriores desaparecen muchas de las compañías que habían lanzado consolas, ordenadores y videojuegos otrora, y el sector queda en manos de las compañías más fuertes y de aquellas que de verdad tienen algo nuevo que ofrecer a los jugadores.

Como el Renacimiento cultural de los siglos XV y XVI el renacer del sector del videojuego trae una etapa de renovación y revitalización que cambia para siempre un mercado aún emergente.

Es la época de las máquinas arcade, los recreativos ocupan la geografía de todo el mundo y grandes éxitos como Ghost´n Goblins, Gauntlet, Commando o la saga 1942 llenan los ratos de ocio de la juventud por solo cinco duros la partida.

Otros juegos como Terra



Cresta, Nemesis o Gradius sientan las bases de lo que serán los juegos en los años venideros, no solo las salas recreativas son tomadas por las nuevas máquinas arcade, su popularidad las lleva a que fuese raro el bar que no tuviese su "maquina" e incluso se crea una competencia entre locales por conseguir el último éxito en el mercado.

Las arcade originales de estos años aún están en el mercado y tienen a fecha de hoy precios desorbitados que pagan coleccionistas y nostálgicos que echan de menos los tiempos en los que el talento y las ideas prevalecían sobre los gráficos y los aspectos técnicos en los sistemas de videojuegos

En el aspecto doméstico en la mayoría de los países de Europa



La recreativa original de Ghost´n Goblins, aún hoy los coleccionistas pagan fortunas por las unidades originales y se crean versiones del juego



Alekséi Pázhitnov presenta Tetris en 1984 pero es a lo largo de 1985 cuando se populariza y lleva a consolas y recreativas a multitud de gente

La elección de juego del año 1985 ha sido dificil: Tetris y el primer Mario Bros hubiesen sido juego del año en cualquier otro pero han tenido la mala suerte de coincidir y nos tenemos que quedar con uno de ellos, gana el Tetris por lo que supuso en su tiempo y la cantidad de nuevos jugadores que conocieron el videojuego por sus fichas de colores.

Por si alguien no lo conoce aún Tetris es un videojuego tipo puzle inventado por Alekséi Pázhitnov en 1984 cuando estaba trabajando en la Academia de Ciencias de Moscú. El objetivo del juego es tan sencillo y tan complejo como ubicar piezas formadas por cuatro cuadrados que caen desde la parte superior de la pantalla y al completar una linea horizontal desaparece, si la montaña de fichas llega a la zona superior se termina la partida.

Alekséi Pázhitnov se inspiró en un juego de pentaminós que había comprado anteriormente y programó una versión del juego en un Electrónika 60 pasando las fichas a estar formadas por cuatro cuadros (de ahí el nombre de Tetris), según la leyenda lo programó en una sola tarde.

Tetris comienza a ganar popularidad en 1985 cuando Vadim Gerasimov, un joven de 16 años que trabajaba con Pázhitnov, portó el juego a IBM PC. Desde ahí se distribuye gratuitamente a Hungría, donde se programa para Apple II y Commodore 64



por programadores húngaros. Estas versiones llaman la atención de Robert Stein, que intenta conseguir los derechos del juego. Antes de conseguir estos derechos, vende el concepto a la empresa inglesa Mirrorsoft y a su filial americana: Spectrum Holobyte que editan una versión para Atari ST y Sinclair ZX Spectrum. Tetris se comercializa en Europa y Estados Unidos en 1987 con la mención: «Fabricado en Estados unidos, creado en el extranjero».

Grandes compañías como Atari y Nintendo se dieron cuenta de las posibilidades del juego y lucharon por su licencia consiguiéndola finalmente este último gracias a Henk Rogers; Tetris sería el juego que acompañaría a su novedosa consola portátil Game Boy en su debut, lo que popularizó tanto Tetris como la consola por todo el mundo.

En 1991, Alekséi Pázhitnov emigra a Estados Unidos, y cinco años después, en 1996 funda su propia compañía : Tetris Company junto a Henk Rogers y recupera sus derechos de autor.

Tetris es sin duda uno de los juegos más versionados de la historia y cada año siguen apareciendo secuelas y juegos tipo puzle que siguen la línea de sencillez en apariencia y profundidad una vez te pones a jugar del clásico del genero.

se siguen imponiendo los microordenadores frente a las consolas, es la época dorada del ZX Spectrum que no ha notado apenas la crisis y comienza a ofrecer a sus usuarios pequeñas maravillas en 48Kb, Commodore con su C64, Amstrad -que lanza a lo largo de 1985 el Amstrad CPC 664- y los fabricantes de MSX tratan de hacer competencia al pequeño dispositivo de Sinclair que



a pesar de sus limitaciones e inferioridad técnica frente a la competencia logra mantener el liderato aún unos años. Sinclair viendo la evolución de sus principales competidores lanza el ZX Spectrum 128 que mejora en prestaciones a su hermano pequeño pero que no alcanza el éxito de este.

Grandes títulos de plataformas como Jet Set Willy o Abu Simbel Profanation, aventuras en perspectiva isométrica herederas del gran Knight Lore como Alien 8 o las primeras conversiones de personajes cinematográficos como Indiana Jones y el Idolo de Oro llenan los cassettes de los ordenadores de los jugones de la época. Aparecen también los primeros juegos deportivos, Daley Thompson´s Decathlon, Match Point o Rocky pero sobre todo es el año del despegue de los videojuegos en España. Empresas como Dinamic, Made in Spain o Topo Soft comienzan a producir videojuegos para distintas plataformas -fundamentalmente ZX Spectrum- de un nivel muy alto, logran grandes éxitos internacionales como Camelot Warriors o Sir Fred o West Bank e incluso llevan a los videojuegos un tema tan español como las corridas de toros en el videojuego Ole Toro que crea una controversia desconocida hasta la fecha en un sector minoritario como es el de los juegos en esa fecha.

En mayo de 1985 aparece en los kioscos la primera revista española dedicada en exclusiva a los videojuegos, se trata del número uno de Micromania con el fantástico Jet Set Willy en portada:

El ZX Spectrum fue líder en ventas en Europa hasta 1990



salvo en Francia que se vio superado por la pujanza de los Amstrad CPC 464 y 664, el número de unidades de juegos vendidos por dispositivo hardware alcanzó cifras históricas -a pesar de que la piratería comenzaba a ser un problema para la industria- gracias a la decisión del distribuidor mayoritario en esos momentos (ERBE) de bajar el precio de los juegos a









875 pesetas frente a las 2.000 o 3.000 que costaban hasta ese momento, el impulso de esta decisión ayudó al ZX Spectrum a mantener su reinado unos años más.

En Japón y Estados Unidos el panorama es muy diferente, Nintendo ha lanzado la NES (Nintendo Entertainment System), evolución de la Famicom para su lanzamiento en Europa, América y Australia y aunque en el viejo continente le cuesta unos años despegar por la implantación de los microordenadores, en el mercado americano arrasa convirtiéndose en el número uno en ventas prácticamente desde su lanzamiento. Hasta 1996 que se dejo de producir, vendió más de 60 millones de consolas en todo el mundo y tuvo más de 8.000 juegos.

Contaba con un procesador manufacturado por Ricoh de 8 bits basado en MOS Technology 6502, con cuatro generadores de tonos (2 cuadrados, 1 triángulo, 1 ruido), un DAC, y Controlador DMA restringido. Contiene 2KB de RAM interno. Un procesador gráfico también de Ricoh y 32Kb de RAM para video con una resolución de 256x240 pixels y una paleta de 48 colores y 5 grises. Los juegos se cargan mediante cartuchos.

Nintendo se hace claramente con el mercado de las consolas, los juegos creados por Miyamoto ayudan a ello y entre todos los juegos de los primeros años de la NES hay que destacar el Super Mario Bros., que fue lanzado el 13 de septiembre de 1985.

El juego describe las aventuras de dos fontaneros, Mario —quien ya había aparecido en otros videojuegos previos, tales como Donkey Kong y Mario Bros.— y Luigi, quienes deben rescatar a la Princesa Peach, del Reino Champiñón, que ha sido secuestrada por el rey de los koopas, Bowser. A través de ocho diferentes niveles de juego, los jugadores pueden controlar a alguno de los dos hermanos y deben enfrentarse finalmente a cada uno de los monstruos de cada castillo para liberar a Peach.

Super Mario Bros. fue el juego que popularizó al personaje de Mario, convirtiéndolo en el ícono principal de Nintendo, y uno de los personajes más reconocidos de los videojuegos. Además, presentó por primera vez a la Princesa Peach Toadstool, Toad, Bowser, entre otros personajes. Este juego es considerado el primer videojuego de plataformas de desplazamiento lateral de Nintendo y se ha convertido en un hito debido a la trascendencia de su diseño y papel en la industria de los videojuegos. Su lanzamiento fue el primer gran récord de ventas posterior a la crisis de la industria de los videojuegos de 1983 (alcanzando más de 10 millones de cartuchos vendidos), por lo que popularizó, en cierta manera, a la consola NES. En 1999 fue reconocido como uno de los videojuegos más vendidos de todos los tiempos.



Hasta 21 juegos se lanzaron en 1985 para NES entre los que cabe destacar Excite Bike, Hoga-



Shigeru Miyamoto nació en Sonobe-cho, Kioto, Japón. De niño Miyamoto amaba el dibujo, pintar ilustraciones y explorar el paisaje que rodeaba su casa. En 1970 se inscribió en la Academia de Artes Industriales y Manuales Kanazawa Munici, donde se graduó cinco años más tarde.

En 1977 Miyamoto consiguió una entrevista con Hiroshi Yamauchi, un amigo de su padre y presidente de la compañía Nintendo. Yamauchi contrató a Miyamoto como artista y lo ubicó como aprendiz en el departamento de planificación.

En 1980, la nueva rama estadounidense de Nintendo lanzó al mercado "Radarscope", un juego arcade del cual se pensaba que sería un éxito, pero que por el contrario resultó ser un rotundo fracaso. Para mantenerse a flote, Nintendo América necesitaba desesperadamente un juego arrasador. Hiroshi Yamauchi asignó a Miyamoto, la única persona disponible, la tarea de crear el juego que llevaría a la compañía al éxito o al fracaso, el resultado del reto fue Donkey Kong.

Donkey Kong fue un éxito instantáneo. De los tres personajes creados para el juego (Donkey Kong, Jumpman y Pauline), Jumpman (más conocido como Mario) fue el de mayor éxito y desde su debut en 1980 ha aparecido en más de 100 juegos y en más de una docena de plataformas, convirtiéndose en una de las insignias y mascotas de Nintendo y del mundo de los videojuegos en general.

Algo muy curioso que se debe destacar en la historia de Miyamoto es el cambio del nombre de su creación: Mario. En el primer juego en el que apareció dicho personaje (Donkey Kong), era llamado Jumpman y a la damisela que siempre estaba en peligro le llamaban Pauline. Cuando apenas Nintendo estaba floreciendo en Norteamérica, el dueño de las oficinas de la empresa se llamaba Mario Segali. En honor a este, Miyamoto decidió cambiar el nombre de Jumpman, quedando finalmente como Mario para el resto de juegos en los que apareció como protagonista, presentando también a su hermano Luigi. Pauline fue sustituida más adelante por la Princesa Peach.

Miyamoto ha participado en todas las decisiones importantes de Nintendo y de muchos de los mejores juegos de la historia de la gran N: Super Mario Bros., Super Mario 64, Donkey Kong, Pikmin o The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

Por todo ello es considerado el más grande creador de videojuegos de todos los tiempos y ejerce de alma y director creativo de Nintendo siendo el principal responsable de los últimos grandes éxitos de la compañía como la Wii o la portátil Nintendo DS.

n's Alley, Kung Fu o el Wrecking Crew también protagonizado por Mario. El Pinball de NES fue el primer intento serio de emular una máquina del mismo nombre en consola (en ordenadores ya había algunos juegos) y aunque



el resultado no fue lo satisfactorio que cabría esperar se trataba sin duda de un juego muy divertido.

El 20 de octubre de 1985 Sega lanza en Japón la consola Mark III (que sustituye a la anterior SG-1000) tratando de competir con la Famicom/NES de Nintendo y mejorando algunos aspectos técnicos de la misma.



Los juegos más destacados de la consola de Sega en su primer año de existencia fueron Satellite 7, Pit Pot, Hang On o Great Soccer que aparecieron únicamente en Japón.

Al año siguiente se hizo una revisión de esta consola para el lanzamiento a nivel mundial con el nombre de Sega Master System, pero esa es otra historia para el mes que viene.

TEXTO: J.BARBERÁN


Nintendo
Wii Fit
BRAIN AGE
Train Your Brain in Minutes a Day!
Directo desde L.A.
PROJECT NATAL
XBOX 360
HALO 3
ODST
RUSE

Todo lo mostrado en el E3

Sin duda ha sido uno de los mejores E3 de los últimos años. La feria angelina recupera la egemonía perdida de la mejor manera posible: buenas conferencias, muchas sorpresas y la vuelta al formato anterior.

El E3 ha vuelto por sus fueros de la mejor forma posible: grandes anuncios, sorpresas, booth babes... La mayor feria del entretenimiento electrónico ha recuperado la esencia gracias en gran parte por los anuncios de las grandes compañías: Microsoft, Nintendo y Sony. Algunos de los títulos que son comentados en estas líneas cuentan con su avance unas páginas más adelante.

El maestro de ceremonias fue John Schappert, quien compartió escenario con el responsable de Xbox 360, Don Mattrick. Horas antes de que comenzara la conferencia de Microsoft anunciaron que se adelantaría 5 minutos debido a “una sorpresa muy especial”. La conferencia arrancó con la presentación en sociedad de “The Beatles: Rock Band”, el videojuego musical protagonizado por la banda de Liverpool. Sir Paul McCartney y Ringo Starr saltaron al escenario para ofrecer algunos detalles del título junto a Yoko Ono y Olivia Harrison, que han colaborado aportando datos y recuerdos sobre la banda.

Seguidamente apareció la estrella mundial del skate Tony Hawk para hablar de Tony Hawk: Ride y mostrar la tabla que acompañará al título. Durante la charla se mostró un video con varios skaters profesionales dando su opinión sobre el periférico. Por el momento no se sabe el precio de dicha tabla, que permitirá emular fielmente todos los trucos.

El espectacular Modern Warfare 2 apareció en escena mediante el tráiler visto días atrás, aunque con alguna nueva escena. Jason West, presidente de Infinity Ward y Vince Zampelli subieron al escenario para mostrar la primera demo in-game del título. También aprovecharon para anunciar que el primer contenido descargable aparecerá primero en Xbox Live.

El productor de Final Fantasy XIII, Yoshinoi Hitase, apareció en el escenario acompañado por uno de los desarrolladores para mostrar, mando en mano, el sistema



Project Natal fue la gran sorpresa de Microsoft de cara al año que viene. Un periférico pensado para los nuevos jugadores y los jugadores tradicionales.



de combates de FF XIII en Xbox 360.

Unos minutos después Cliff Bleszinski y Donald Master salen a escena para presentar el nuevo título Arcade de Epic Games, y no un "must-have" como se esperaba. El jefe de diseño de Epic destacó la duración del título, que rondará las 10 horas y su rejugabilidad. Continuando con Xbox Live Arcade fue presentado Joy Ride, un título de carreras desarrollado por Rare en el que los pilotos son los avatares de los jugadores.



En cuanto a títulos exclusivos, Dan Greenwalt, directos de Turn 10 presentó oficialmente Forza Motorsport 3, que llegará al mercado en el mes de octubre junto a un nuevo volante. También fueron presentadas una nueva entrega de Crackdown y la secuela de Left4Dead, que contará con nuevos personajes, armas y enemigos.

Por parte de Ubisoft mostraron una demo en tiempo real de Spliten Cell: Conviction, al que ellos definen como "un sandbox donde seguiremos pistas". Estará disponible en octubre en exclusiva para Xbox 360, aunque no se sabe si será de forma temporal.

Joe Staten, miembro de Bungie, mostró por primera vez

Final Fantasy XIII tuvo una fuerte presencia en la feria, tanto en la conferencia de Sony como en la de Microsoft

El título de Square Enix fue uno de los protagonistas de la feria, pues estuvo en dos conferencias. Primero en la de Microsoft, donde su productor mostró el juego en movimiento en Xbox 360. Al día siguiente se mostró un nuevo trailer con escenas inéditas en la conferencia de Sony.

El gigante japonés dió la campanada anunciando Final Fantasy XIV, al que añadieron la coletilla de "online". En principio será exclusivo de PlayStation 3, pero no se descarta una versión para la consola de Microsoft.

Desde Square Enix promete que cada una de las versiones de Final Fantasy XIII serán idénticas. El lanzamiento de la versión de PlayStation 3 sigue previsto para finales de año. Mientras que en occidente deberemos esperar a 2010 para las versiones de Xbox 360 y PlayStation 3.

material in-game de Halo 3: ODST mediante una demo que él mismo jugó en directo. Estará disponible el próximo 22 de septiembre. Y cuando parecía que este sería el último proyecto de Bungie en la saga Halo, la compañía publicó un teaser trailer de Halo: Reach, un FPS cuyo lanzamiento está previsto para otoño de 2010. Tras la presentación de Halo, un miembro de Remedy Studios presentó por primera vez a Alan Wake in-game. La aventura de Xbox 360 llegará al mercado durante la primavera de 2010.

En cuanto a Xbox Live, Microsoft ha llegado a un acuerdo con last.fm, Facebook y Twitter estén disponibles en la red de Xbox. Además, también será posible ver películas a una resolución de 1080p vía streaming, aumentando el número de países con acceso a este servicio.

Tras los anuncios en relación a Xbox Live, el director Don Mattrick salió a escena para presentar a un emocionado Hideo Kojima, acompañado por el característico sonido de alerta de Metal Gear Solid. El creativo japonés, que habló en inglés, anunció la primera entrega de Metal Gear Solid que llegará a Xbox 360, se trata de Metal Gear Solid Rising, protagonizado por Raiden.
Con esto terminaron los anuncios del catálogo de Xbox 360 para los próximos años, para pasar a anunciar a la gran sorpresa de la feria, Project Natal. En la presentación del periférico participaron Steven Spielberg; Kudo Tsunoda, director creativo de Porject Natal y Peter Molyneux.

El cineasta comparó los cambios sufridos por el cine a nivel técnico con la revolución que supone Project Natal, que puede hacer que más personas se interesen por los videojuegos. Kudo Tsunoda empezó con una demostración técnica. La cámara le escaneó para mostrar su avatar por pantalla y ver como representa todos sus movimientos. La demostración continuó con una demo similar a Wii Play, con minijuegos donde el jugador debe golpear una serie de balones

Peter Molyneux, cabeza visible de Lionhead y actual Director Creativo de Microsoft Games Studios, subió al escenario para presentar su primer proyecto en Project Natal. Se trata de Milo, un niño virtual con reconocimiento facial y de voz capaz de entablar una conversación con una persona. Durante la demostración se vio como reacciona a los halagos y es capar de seguir con la mirada al jugador. Para seguir con la demo, la chica que protagonizó el video acercó una hoja de papel a la cámara, ésta la escaneó y fue mostrada por pantalla, siendo capaz Milo de reconocer su contenido.

Project Natal se incluirá con todas las Xbox 360 que se vendan en el futuro. Los de Redmond ya han comenzado a distribuir los kits de desarrollo a todas las compañías interesadas en Project Natal.

Cammie Dunaway, vicepresidenta de marketing de Nintendo es la encargada de dar comienzo a la conferencia de la gran N en el Nokia Theater. De la mano de Bill Tennant, presentó New Super





Mario Brothers, una nueva entrega de la saga Mario que llegará a Wii a finales de este año. Esta entrega contará con modo cooperativo para hasta 4 jugadores.

La directiva continuó la conferencia hablando de Wii Fit, al que consideran como una plataforma de juego y presentando Wii Fit Plus. La secuela de Wii Fit contará con 6 nuevos ejercicios, entre ellos de yoga, y llegará al mercado este otoño.

Reggie Fils-Aime continúo hablando de Wii Motion Plus y realizando una nueva demostración de las posibilidades de este periférico con nuevos minijuegos, como salto en paracaídas y tiro con arco. El presidente de Nintendo América confirmo que Wii Motion Plus estará disponible en las tiendas el próximo 26 de julio y que juegos como Grand Slam Tennis, Virtua Tennis y Tiger Woods PGA Tour soportarán este periférico, mientras que Red Steel 2 sólo será jugable si se dispone de dicho complemento.

El directivo de Nintendo habló sobre la importancia que están ganando los RPG, anunciando así que Square Enix está trabajando en Final Fantasy The Crystal Bearers en exclusiva para Nintendo Wii. Siguiendo con los RPG, Reggie presentó Golden Sun para DS, una de las franquicias más queridas, mediante un pequeño video de presentación. Esta nueva entrega de Golden Sun verá la luz el año que viene. La pareja de fontaneros se juntarán de nuevo en Mario & Luigi Bowser's Inside Story, el nuevo RPG de esta saga que verá la luz este mismo otoño. Otros títulos como James Patterson Women's Murder Club: Games of Passion, C.O.P. The Recruit y Style Sawy llegarán este mismo año a DS. Para DSi Ware fue anunciado Mario vs Donkey Kong: Minis March Again que nos permitirá crear nuestros propios niveles y sólo estará disponible a través de descarga vía DSi Ware.
Con el objetivo de que más personas se interesen por los videojuegos el presidente de la compañía, Satoru Iwata, anunció Vitality Sensor. Este periférico está ideado para que el jugador introduzca un dedo y el juego muestre sus constantes vitales. La finalidad de Vitality Sensor es que el jugador se relaje mientras juega y conseguir hacer que los videojuegos sean más accesibles.

Uno de los anuncios más prometedores es el de Metroid: Other M, desarrollado por el Team Ninja. Ofrecerá una experiencia nunca vista en la saga.

Tras esto fue presentado Super Mario Galaxy 2, secuela directa de Super Mario Galaxy que contará con nuevos mundos y enemigos. En esta aventura Yoshi acompañará a Mario para superar determinadas misiones.
Para acabar la conferencia, Fils-Aime anuncio que el Team Ninja, creadores de Ninja Gaiden, se están desarrollando Metroid: Other M. Una colaboración muy especial entre ambas compañías que mostrará a un Samus difente a todo lo visto. El proyecto no tiene fecha de lanzamiento y está previsto para 2010.

El Auditorium de Los Ángeles fue el lugar elegido por Sony para mostrar todo lo que tiene preparado para este año y el que viene. Jack Tretton se encargó de presentar al público todo el material que llevó la compañía nipona a la feria.

La conferencia arrancó con el anuncio de que seguirán apoyando a PlayStation 2, destacando la cantidad de títulos que verán la luz en ella y el aumento en ventas desde que se anunció la rebaja. También destacó que con la incursión de la marca Sony en Latinoamérica las ventas se han triplicado.

Después de estos datos de ventas comenzó el desfile de juegos. Un miembro de Naughty Dog salió a escena para mostrar una nueva demo in-game de las nuevas aventuras de Nathan. Uncharted 2 ha sido premiado como mejor juego de consola y mejor juego de acción/aventura. Tras esta nueva demostración dio paso a MAG, del que aseguró están orgullosos por 256 razones. Por primera vez enseñaron el juego en tiempo real con 256 jugadores, mostrándose estable en todo momento.

El ejecutivo comenzó a hablar del catálogo de PSP, de los juegos ya existentes como Crisis Core o God of War: Chains of Olympus, y los que están por llegar, como una nueva entrega de Final Fantasy y Assassin's Creed Blood Line, que verán la luz en octubre y noviembre.

Tras estos datos el presidente de Sony Computer Entertainment hizo su aparición. Kaz Hirai definió a PSP Go como "el secreto peor guardado del E3", lo que hizo saltar alguna que otra carcajada por parte de los asistentes. Lo hizo sacando de su bolsillo una PSP Go blanca. Esta nueva revisión contará con 16GB de memoria interna, ausencia de lector UMD, una ranura para tarjetas de memoria extra, un diseño completamente nuevo, siendo un 50% más pequeña y un 40% más ligera. Contará con el sistema Video Delivery Service, que permitirá ver multitud de canales televisivos desde cualquier lugar. El precio será de 249 euros en Europa y 249 dólares en América. Un mes más tarde hará su aparición en el mercado japonés.

"El secreto peor guardado del E3". Así definió Kaz Hirai al nuevo modelo de PSP. PSP Go! llegará al mercado el próximo mes de octubre con un precio de 249€. Un mes más tarde estará disponible en el mercado japonés.



La idea es mantener tanto a PSP-3000 y PSP Go en el mercado, lanzando títulos para ambas máquinas.

Tras la presentación oficial, el directivo dio paso a Kazunouri Yamauchi, creador de la saga Gran Turismo, para mostrar por primera vez la versión de la saga de conducción para PSP. Aseguran que correrá a 60 fotogramas por segundo, tendrá 800 coches disponibles y llegará a las tiendas el próximo 1 de octubre, al igual que PSP Go.

Hirai comunicó que PSP recibirá una nueva entrega de Metal Gear Solid, por lo que invitó al escenario a Hideo Kojima. Esta nueva entrega estará ambientada en la Colombia de los años 70, 3 años antes de Metal Gear Solid 3 y estará protagonizado por Snake. Su lanzamiento está previsto para 2010.

Jack Treton aprovechó para anunciar otros juegos que recibirá PSP este año, como LittleBigPlanet y Motorstorm, además de una entrega de Resident Evil para el próximo año.

Volviendo a PlayStation 3, Sebastian Pool de Ubisoft mostró una demo jugable de Assassin's Creed 2, donde se vieron las primeras novedades del título. Los desarrolladores han asegurado que esta secuela contará con más misiones que la primera entrega. También se mostró Assassin's Creed Blood Lines, que continuará la historia de Altair en la primera entrega.

La gran sorpresa llegó de la mano de los creadores de Eye Toy, que presentaron el mando con sensor de movimiento para

PlayStation 3. Este dispositivo, que todavía es un prototipo, es similar al Wiimote y responde con una gran precisión a los movimientos del jugador. Durante la demostración se vio la respuesta del periférico ante cualquier movimiento.

La demostración continuó con una serie de minijuegos. Uno de ellos consiste en acabar con los enemigos utilizando un arco y flechas. El periférico

Otra de las novedades para la consola de sobremesa de Sony fue Mod Nation Racers, un título de carreras que aseguran es "una vuelta de tuerca al género de carreras". Su posibilidad de edición de circuitos es casi ilimitada y permitirán cambiar todo lo que queramos.



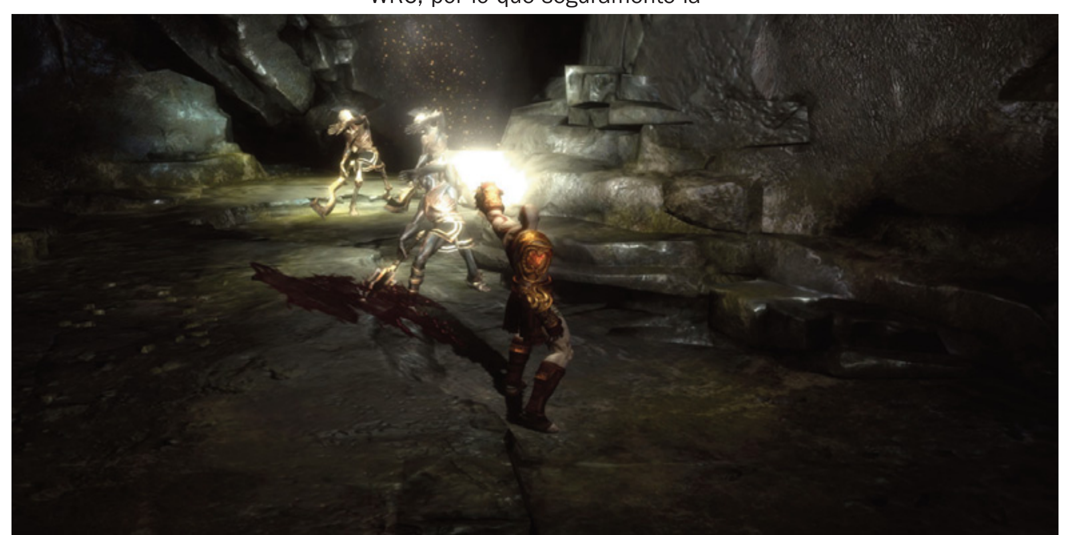
Tras la filtración de Trico, Sony se encargó de confirmar el nuevo proyecto de Fumito Ueda bajo el nombre de The Last Guardian.

Tras esto Sony mostró 3 títulos que en principio llegarán en 2010: The Last Guardian, Gran Turismo 5 y God of War 3. El primero de ellos se trata del proyecto del Team ICO, anteriormente conocido como Trico tras la filtración del tráiler. Se pudo ver una versión extendida del tráiler y con un apartado gráfico adaptado a PlayStation 3. Sin duda uno de los que más aplausos recibió.

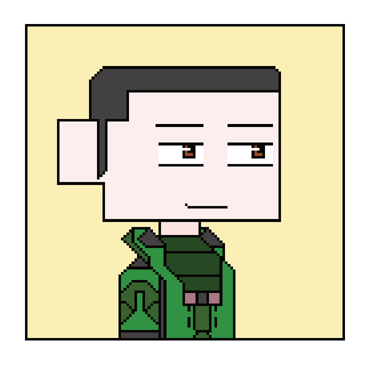
Gran Turismo 5 estuvo presente mediante un pequeño teaser que mostró el potencial del título. Durante el video se pudo ver vehículos de la Nascar y del WRC, por lo que seguramente la quinta entrega de la saga cuente con estas licencias. Los rumores apuntan a que podría llegar en noviembre.

Para terminar, se mostró a todos los asistentes la primera demo de God of War III, que pondrá punto y final a la aventura de Kratos. Fue presentado por parte del equipo desarrollador y en ella Kratos combatió con diferentes enemigos, como un mino tauro y un pequeño grupo de esqueletos. Sin duda uno de los "Must-Have" para el catálogo de PlayStation 3, cuya lanzamiento está previsto para marzo de 2010.

TEXTO: I. ORDÁS



¿Pero que c#~@?



GameStop no cree en el potencial de la distribución digital.
Muy mal tendría que estar el asunto para que la principal cadena comercial de videojuegos del mundo pensase que la distribución digital será un éxito, mas que nada, por que sin distribución física el futuro de GameStop seria comprometido. Si es que salen unas noticias...

El presidente de Activision da un toque de atención a Sony planteándose incluso dejar de apoyar a sus consolas si Sony no baja los precios, Activision se queja de que los juegos en la consola de Sony son menos rentables que en el resto de consolas. Por otro lado, Sony responde a las amenazas de Activision justificando que el precio de sus consolas es el correcto, indicando que son consolas que disponen de tecnología punta y darán lo mejor de si en años próximos y que además disfrutan de buenas relaciones y fuertes apoyos de las compañías.
Esto es el típico tira y afloja veraniego, la salsa rosa de las consolas. Activision quiere que baje los precios Sony para así ampliar el parque de PS3, en definitiva poder vender mas juegos para esta consola y Sony siguiendo su estrategia de mercado mantiene el precio de la Playstation 3.
Lo que si llama un poco la atención, es que la que se queja sea Activision, compañía que últimamente está demasiado en contacto con Microsoft.

Según el director ejecutivo de Ubisoft: "Crear un juego en la próxima generación costará tres veces más que ahora". Llegando a una media de 60 millones de dolares por juego, tres veces mas que ahora.
Hace gracia escuchar estas declaraciones cuando algunos proyectos de la generación pasada ya sobrepasaron esa cifra en su desarrollo, ¿alguien se acuerda de Shenmue?. Pero además hace que se nos plantee una pregunta nueva ¿será rentables en unos años juegos que cueste desarrollarlos 3 veces mas que ahora?¿Habrá alguien capaz de lanzarse a un nuevo proyecto sabiendo que solo las grandes bacas sagradas del sector se librarán de fracasar?¿Como seria un Dogz desarrollado con 60 millones de dolares?. Sin duda, preguntas que tardarán años en responderse.

El nuevo sistema PEGI de clasificación por edades Adopta colores como un semáforo. Se tomarán tonalidades intermedias entre el verde(3 años) y el rojo (18 años).
En cualquier caso, PEGI seguirá sin ser parte de la legislación europea y pese a que Reino Unido se ha unido también al PEGI, nos tememos que por muchos colorines que le introduzcan al código PEGI continuara pasando tan inadvertido como hasta ahora.





GTM Opina...

875 pelas y la piratería



José Barberán
Redactor de Games Tribune

Pongámonos en situación, año 1986, el ZX Spectrum arrasa como plataforma de videojuegos y utiliza como soporte físico algo tan sencillo de copiar como una cinta de cassette. Un juego nuevo cuesta en tiendas entre 2.000 y 3.000 de las antiguas pesetas (aproximadamente 12-18 euros) y una cinta de cassette de 90 minutos en la que puedes grabar más de 10 juegos unas 200 pesetas (1,2 euros más o menos). Resultado de todo lo anterior, la piratería campa a sus anchas y no es complicado encontrar en cualquier mercadillo de España las últimas novedades a precios de 500-600 pesetas, en el Rastro de Madrid hay gente que vende los juegos piratas que aún no han llegado a las tiendas españolas traidos directamente desde Londres y otras capitales europeas.

Las tiendas de sonido venden pletinas dobles para la grabación de cintas como churros, emisoras de radio emiten juegos y programas de ZX Spectrum dentro de su programación sin buenos resultados por la escasa calidad del medio, los ratios de juegos vendidos respecto a juegos pirateados alcanza mínimos históricos,... las desallorradoras y distribuidoras comienzan a alertar del daño que la piratería está haciendo a la industria del videojuego y como ocurre algo parecido con la música, algunos políticos dicen que hay que tomar medidas.

En ese panorama ERBE, distribuidor lider del mercado de videojuegos en ese momento, toma una decisión radical, baja el precio de los todos sus juegos a 875 pesetas (poco más de 5 euros de los actuales) salvo las ediciones especiales que incluyen caja de lujo y poster o fotos del juego que quedan a 1.250 pesetas. En menos de un mes el resto de distribuidoras se ven obligadas a seguir la medida y bajar también los precios de sus juegos, en un mes el precio de los juegos se reduce en torno a un 60-70%, el número de juegos vendidos se multiplica e incluso el volumen de facturación de los empresas. Al mismo tiempo se hace un esfuerzo por que la fecha de lanzamiento de los juegos en España coincida con la del resto de Europa, con estas dos medidas se da un golpe no definitivo pero sí muy importante a la piratería a los que ya no les sale rentable volar cada semana a Londres a comprar las novedades para venderlas grabadas por un precio solo un 20% inferior al del juego original en tiendas, muchos comenzamos en ese momento a coleccionar videojuegos, a apreciar el tener el original, con su caja, su manual, su soporte físico, ... esto fue posible gracias a que alguien en ERBE se dió cuenta de que la única forma de vencer a la piratería es ofrecer a los jugadores un producto de calidad a un precio competitivo, yo en aquella época era un joven que no podía llegar a ahorrar los 2.000 o 3.000 pesetas que costaba un juego, con un esfuerzo si llegaba a las 875 y compraba un juego al mes más los típicos regalos en fechas señaladas del año.

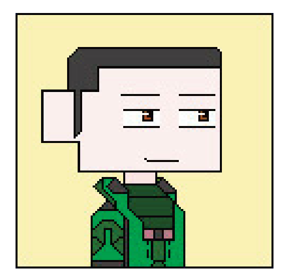
Esto que puede parecer una historía del abuelo cebolleta es una situación muy parecida a la actual, ¿que ocurriría con la piratería si de repente los juegos nuevos costasen 25-30 euros y los antiguos 10-15?





GTM Opina...

Need for Speed: ese fashion victim.



Sergio Aragón
Redactor de Games Tribune

Vergüenza me da ver cómo degrada EA cada vez más a una de las sagas que la ha encumbrado como una de las compañías de videojuegos más exitosas hoy día.

Y no soy el típico hater que despotrica sobre Need for Speed a partir de la tercera entrega, como hacen los puristas de boquilla que ni siquiera saben que Road Challenge o Porsche (4ª y 5ª entrega, respectivamente) son iguales o mejores que el tan idolatrado Hot Pursuit.

Despotrico sobre la falta de originalidad que hay en EA, sobretodo a la hora de escoger un nombre para los múltiples juegos de conducción que sacan al mercado año tras año y se atreven a llamar "Need for Speed", porque no se les ha pasado nada mejor por la cabeza.

Me duele la falta de originalidad que tienen a la hora de desarrollar las entregas de la saga Need for Speed, y cómo escuchan equívocamente al populacho que se atreve a hacer de juez y verdugo a lo largo y ancho de las comunidades online, muchas veces sin tener ni pajolera idea de lo que se habla.

Porque, señores, no os voy a engañar, Most Wanted o Underground son entregas que en su contexto llegan al nivel de Hot Pursuit. Adrenalina, originalidad, y el hecho de ir un paso por delante de todos sus competidores es la seña de identidad de la saga, y no el hecho de disputar carreras ilegales en parajes preciosos con la policía pisándote los talones (planteamiento que dió lugar al fatídico Hot Pursuit 2).

Ahora la saga Need for Speed va a rebufo de la mayoría de sagas de conducción, porque adolece de un duro síndrome de popurrí de ideas que no dan lugar a nada más que a un claro aborto de propuestas que no cuajan por ninguna parte.

De ahí procede el estrepitoso fracaso que se ha dado lugar con Need for Speed Undercover: escucharon las críticas, escucharon las exigencias de hacer retroceder a la saga hasta Most Wanted, y pasó lo que pasó: se recicló un juego que fue grande por su originalidad y se le robó parte de su esencia sólo para que los señores de EA se diesen cuenta tarde de que cuando copias una esencia, ya no hay esencia.

Y ahora estamos en las mismas: con la estúpida fiebre que hay ahí fuera afirmando que cualquier juego de conducción que implique simulación es bueno, los señores de EA no han tardado en aplicarse al carro, y "homenajeando" a lanzamientos de reciente éxito como Race Driver GRID, han saltado a la palestra.

Need for Speed Shift para algunos promete, pero otros ya nos conocemos el percal. Promesas, promesas, y...más promesas, para dando lugar a un videojuego que seguramente no tendrá personalidad, y en caso de tenerla no será para nada algo remotamente parecido a lo que se espera de un Need for Speed: conducción arcade DIVERTIDA, original, adrenalínica, y en general, satisfactoria.

Pero mucho me temo que nos vamos a encontrar con un título a medio camino entre la simulación y la nada, que acabará haciendo que EA vuelva a prometer un mejor NFS para el año que viene.



GTM WARS
duelo de opiniones entre redactores

Este mes hablamos de:

Los nuevos perifericos y el futuro



GONZALO MAULEÓN
COORDINADOR

Llegó el E3 y las novedades que todos presuponíamos no fueron tantas. Los focos esta vez no estuvieron sobre el próximo lanzamiento de Bungie, lo nuevo del ICO Team, la presentación del próximo Final Fantasy o la continuación de las aventuras intergalácticas de Mario. Todo ello quedó ensombrecido por la aparición de los nuevos sistemas de control.

Uno ya anunciado y los otros dos presentados. Wii Motion Plus, Project Natal y SonyMote. Resulta paradójico ver como las tres grandes han basado gran parte de su potencial de cara a lo que queda de generación en mostrarnos las bondades de sus nuevos periféricos. Sorprendente al menos.

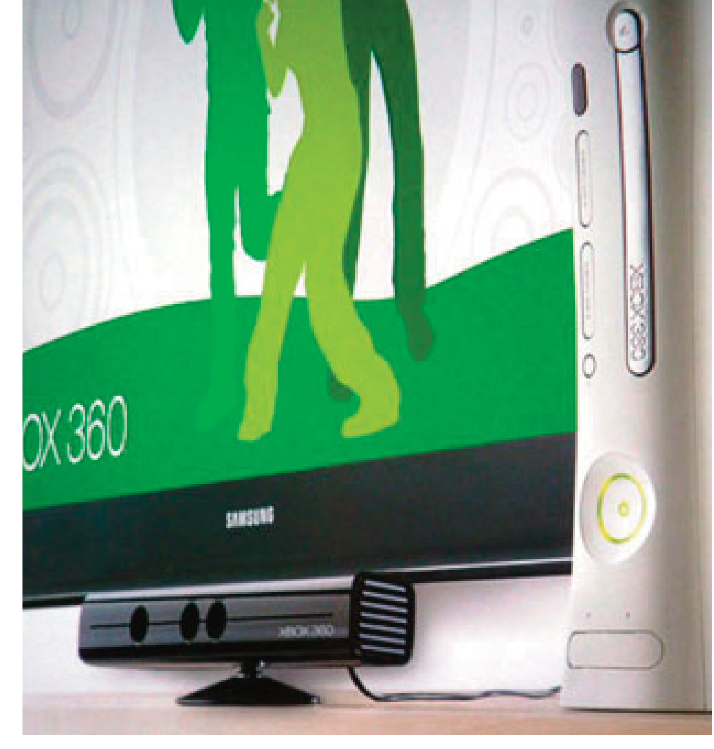
Recuerdo aquella conferencia, probablemente la más impactante de la historia, donde Miyamoto e Iwata dirigieron una orquesta con un periférico. Aquello supuso la mayor revolución jugable que ha conocido la industria y muchos alabamos sus bondades intuyendo que ese podía ser el camino a seguir en un mundo donde la innovación se limitaba a la mera potencia bruta.

Cierto es que aquel concepto, maravilloso en su origen, se ha mostrado realmente precario en su ejecución de un tiempo a esta parte. Ha adolecido de manera crónica de una base jugable en un porcentaje demasiado elevado de su catálogo. Salvo la propia Nintendo, muy pocos son los juegos que han sabido explotar realmente las virtudes de un periférico llamado a acercar cualquier tipo de juegos a todo el mundo. El resultado económico ha sido demoledor. Sin embargo la experiencia de juego ha caído en picado.

Visto esto, ¿Que sentido tiene lanzar dos periféricos basados en el mismo concepto? ¿La fiebre

del dinero fácil? Recuerdo como esos mismos que hoy alaban sus virtudes fueron los primeros en reirse de "aquella consola para niños con no-juegos". Pero parece que donde dije digo, digo Diego. Y el futuro va a venir marcado por la interacción total con los juegos.

Y otra cuestión. ¿Este camino lo marcan los usuarios o las compañías? Si algo hacia funcionar la situación actual es que cada consola gozaba de un target determinado y casi exclusivo. Quien queria potencia bruta y máximos exponentes gráficos optaba por Sony y Microsoft. Quien quería algo más ligero y accesible a todo el mundo, Nintendo. Y no hay que ser muy duchos en el tema para darse cuenta que las dos primeras podían subsistir perfectamente sin estos pseudo-controles. Ningun usuario lo ha demandado. Y sin embargo, ahí los tenemos.



El tiempo dirá si estamos ante dos apuestas complementarias como en su día lo fueron los pulsadores, los micrófonos o el eyetoy. O si por el contrario esta nueva forma de jugar va a acabar convirtiendose en única y exclusiva forma de disfrute. En una consola casi lo ha conseguido. Esperemos que haber aprendido a manejar 17 botones de manera simultánea en un pad, no caiga en el olvido.

Un Sonymote y un Project Natal tienen su cabida en el mercado, siempre y cuando sepan encontrar su sitio como algo complementario, y nunca condicionante y exclusivo. No se puede tropezar dos veces en el mismo error.





MIGUEL ARÁN

REDACTOR

Siempre que salta a la palestra el tema de los periféricos de control se genera la misma controversia...

Recuerdo que cuando la Wii fue lanzada al mercado dividió al sector de los harcore gamers por su tan arriesgado concepto: Los gráficos pasaban a segundo plano y las nuevas posibilidades de control e interacción les tomaban el testigo en la carrera tecnológica.

En aquel entonces, incluso antes (tras el lanzamiento de DS), cualquier conjetura o prejuicio que se pudiera tener sobre estas nuevas maneras de enfocar el entretenimiento electrónico se convertían en papel mojado: Desde ese momento y en adelante había que juzgar los hechos y no las opiniones particulares. Y bajo mi punto de vista es precisamente en los hechos donde pinchó Nintendo.

Nunca me he considerado graphicwhorista. Más bien todo lo contrario, pero el problema de la Wii radica en que el éxito embriago a Nintendo y la hizo cambiar (a bien para muchos, a mal para todos sus incondicionales). No solo exportaban un control más inmersivo, si no también nuevos conceptos jugables que en su grab mayoría se asemejaban más a minijuegos o demos técnicas que a productos completos que nos intentaban vender por 49€.

Las otras compañías han presentado sus propuestas innovadoras de control en este E3, claramente inspiradas por el éxito de Wii. Momento para el análisis... ¿Como evitar entonces que



sigan por un camino casualizante y casualizable?.

Un primer paso sería ver en que se equivocó Nintendo (aunque equivocar suene incorrecto, no se han equivocado, ganan más dinero que nunca, pero así nos entendemos). Creo que la respuesta es clara...

Y es que el concepto de inno-

vación no es malo, y menos aún en una industria tan joven y dinámica como esta. Pero la innovación debe tener una justificación. Y por tanto el error parece trascender al ámbito filosófico y se convierte en el típico problema de confusión medios/fin.
Nintendo estableció que su objetivo sería innovar, así que perseguían el fin de la innovación. Craso error. La innovación ha de ser un medio, pero nunca un fin.
Si tu creas un concepto jugable tan revolucionario que requiera de un control completamente diferente, adelante, hazlo. Pero se consciente de que la innovación es un medio, y te vales de ella para dar vida a tu juego (el fin). El resultado de esta confusión, medios/fin se llama Wii Sports, o Wii Play, u otros tantos.
Un juego que no va más allá de una mera demo técnica. Que hace gracia 5 min al cabo de los cuales la quitas de puro aburrimiento. La innovación de por si sola es inútil, solo sirve para jactarse de lo "innovadores" que somos.



Es por eso que me muestro y me mostraré escéptico ante todos estos nuevos periféricos. Si la capacidad de los creativos no está a la altura de las circunstancias no serán más que aparatejos inútiles.

Y es que no hay que olvidar que lo que realmente buscamos como jugadores es la calidad, por encima de cualquier otra cosa. Todos nosotros preferimos un must-have conservador (por ejemplo un castlevania con su jugabilidad arcaica) a un minijuego mediocre por muy innovador que sea. Otro ejemplo. El Playstation Eye, especificaciones técnicas increibles, para luego sacar un juego de cartas soporífero. Es como comprarse una estilográfica antes de saber escribir.



José Barberán
Redactor

Estoy convencido de que el final de los pad como sistema de control de videojuegos está aún muy lejos, la aparición de controles alternativos puede funcionar para determinado tipo de juegos, y sobre todo determinado tipo de jugadores, pero no para los hardcore y los juegos convencionales.

Haciendo un poco de historia no podemos olvidar de que mucho antes de la aparición de la Wii ya existían ejemplos de implementar controles no clásicos, controles por voz de aventuras conversacionales en PC, la cámara Eyetoy de la PS2, los micros de Singstar o los mandos de los Buzz son algunos ejemplos de ello pero en ese momento nadie se planteaba sustituir totalmente los mandos por algún otro modo de control. Se produce el cambio de generación y Nintendo comprueba que está ante una gran oportunidad de llevar el éxito de DS a las consolas de sobremesa, sabe que no puede competir a nivel tecnológico con gigantes como Sony y Microsoft y decide llevar la batalla a su terreno, consigue que la guerra de consolas no sea una guerra de tecnología punta sino de modos de juego, de alguna forma reinventa el concepto de videojuego y logra llegar a un gran número de familias y hogares que no se habían planteado anteriormente la adquisición de una consola.

El éxito de Wii es indudable pero tampoco puede hacer perder la visión de lo que ha ocurrido realmente, muchas personas que nunca habían jugado a un videojuego tienen la posibilidad de jugar sin necesidad de manejar un utensilio lleno de botones y sticks, este tipo de sistemas de control, mucho más naturales y sencillos, atraen a un gran número de nuevos jugadores a los videojuegos y disparan las ventas tanto de consolas como de juegos y accesorios de este tipo. Por otro lado, este enfoque de la sobremesa de Nintendo le aparta de los jugadores habituales y clásicos ya que el número y calidad de juegos que lanza tanto el fabricante japonés como el resto de desarrolladoras para la Wii es, por decirlo de un modo suave, escaso. A pesar de que hay intentos interesantes de adaptar ese tipo de controles a los juegos más clásicos los resultados no son todo lo satisfactorios que debieran y aparece el mando clásico de la



Wii y la compatibilidad de muchos juegos con este y el de la Gamecube. Incluso muchos juegos de los aparecidos en las últimas fechas para la Wii hacen un uso más bien pobre de las nuevas posibilidades del Wiimote y lo usan como si se tratase de un mando convencional, bastante incomodo de usar por cierto.

Por otro lado el Sixasis (Dualshock 3) de Sony dispone tambien de sensor de movimiento pero el uso que se le ha dado en los juegos es nulo en la mayoría de los títulos de la PS3 o meramente testimonial en algunos otros casos. Las consolas portátiles PSP y DS están teniendo problemas de control en determinados tipos de juegos -shooter por ejemplo- por no disponer de sticks analógicos.

Llega el E3 2009 y tanto Microsoft como Sony se suben al carro de los controles alternativos y presentan sus novedades en esta línea, el objetivo tanto de uno como de otro es ganar parte del pastel casual que ha generado Nintendo y que tan buenos resultados está aportando a la gran N, no creo que ni Sony ni Microsoft (ni posiblemente Nintendo) estén convencidos de que los sistemas presentados en los Angeles puedan sustituir totalmente a los actuales mandos en un futuro más o menos próximo. Se lanzan con la idea de llevar a la PS3 y Xbox360 a los jugadores ocasionales y de ofrecer a los jugadores hardcore una serie de juegos alternativos a los habituales.

Con un control tipo Wiimote se puede controlar eficazmente un Mario Kart pero es insuficiente para un simulador tipo Forza Motorsport o un Grid, mediante un sistema tipo Project Natal se podría jugar a Punch Out pero sería imposible pensar en un jugador con la capacidad física suficiente para hacer todos los golpes que incluye un Street Fighter 4, una combinación acertada de sensor de movimiento para apuntar y mando convencional para el desplazamiento se ha mostrado eficiente en Wii para jugar a un buen shooter pero no veo como se podría manejar un Gears of War únicamente mediante controles de movimiento, ¿cuanto tiempo podríamos aguantar físicamente el ritmo necesario para jugar a un juego de este tipo?

Soy el primer convencido de las bondades de este tipo de controles y celebro que las tres grandes inviertan dinero en su desarrollo pero veo también sus limitaciones actuales por lo que estoy convencido de que quedarán, al menos a corto plazo, como sistema de control de algunos tipos de juegos para los que se están mostrando perfectos y como control complementario de algunos otros géneros de juegos. El futuro de los mandos convencionales es aún prometedor.



Sergio Aragón
Redactor

Los periféricos alternativos son la evolución natural de los videojuegos. Y es hipócrita que lo tratemos de algo novedoso, alternativo y 'casual' cuando desde los tiempos de NES podemos usarlos, aunque fuese a un nivel mucho más rudimentario y la cosa no pasase de las pistolas de luz hasta hace unos años.

Estamos llegando a un nivel en el que los gráficos están pasando a ser un segundo plano a la hora de juzgar un juego debido a que se está llegando a un techo técnico evidente a la hora de representar gráficos 3D. Ya no hay grandes diferencias ni parece haber una evolución notoria en dicho campo a la vuelta de la esquina, cosa que nadie se empeña en ocultar. Que si experimentación con tecnología 3D, que si detección de movimientos, que si mayor compatibilidad y natividad en línea, etcétera. La industria lo sabe.

Por eso la evolución a nivel REALMENTE jugable es necesaria, aunque a día de hoy dicha evolución sólo se ha llevado a cabo de forma experimental y como mera anécdota. Seamos sinceros: controles como el de Wii son una ridiculez al lado de lo que un verdadero sistema de detección de movimiento podría hacer, y la inmersión que dicho sistema produciría en la forma de disfrutar los videojuegos.

Dicha evolución tiene detractores, y me pregunto por qué. ¿Los pros de toda la vida tienen miedo de perder su status de veteranos con el pad tradicional? ¿Existe gente que aún no se ha percatado que la inmersión no es una cantidad mayor de polígonos y texturas de más peso?

No hay que ser un genio para darse cuenta de que gráficamente nunca se conseguirá la inmersión que conseguirá un buen control. Jugad a la versión para compatibles de House of the Dead 2 con el ratón, y luego jugad a la versión de recreativa de House of the Dead con pistolas de luz. Sí, el 2 tiene mejores gráficos, pero, ¿Te sientes realmente



disparando zombies haciendo click al ratón?

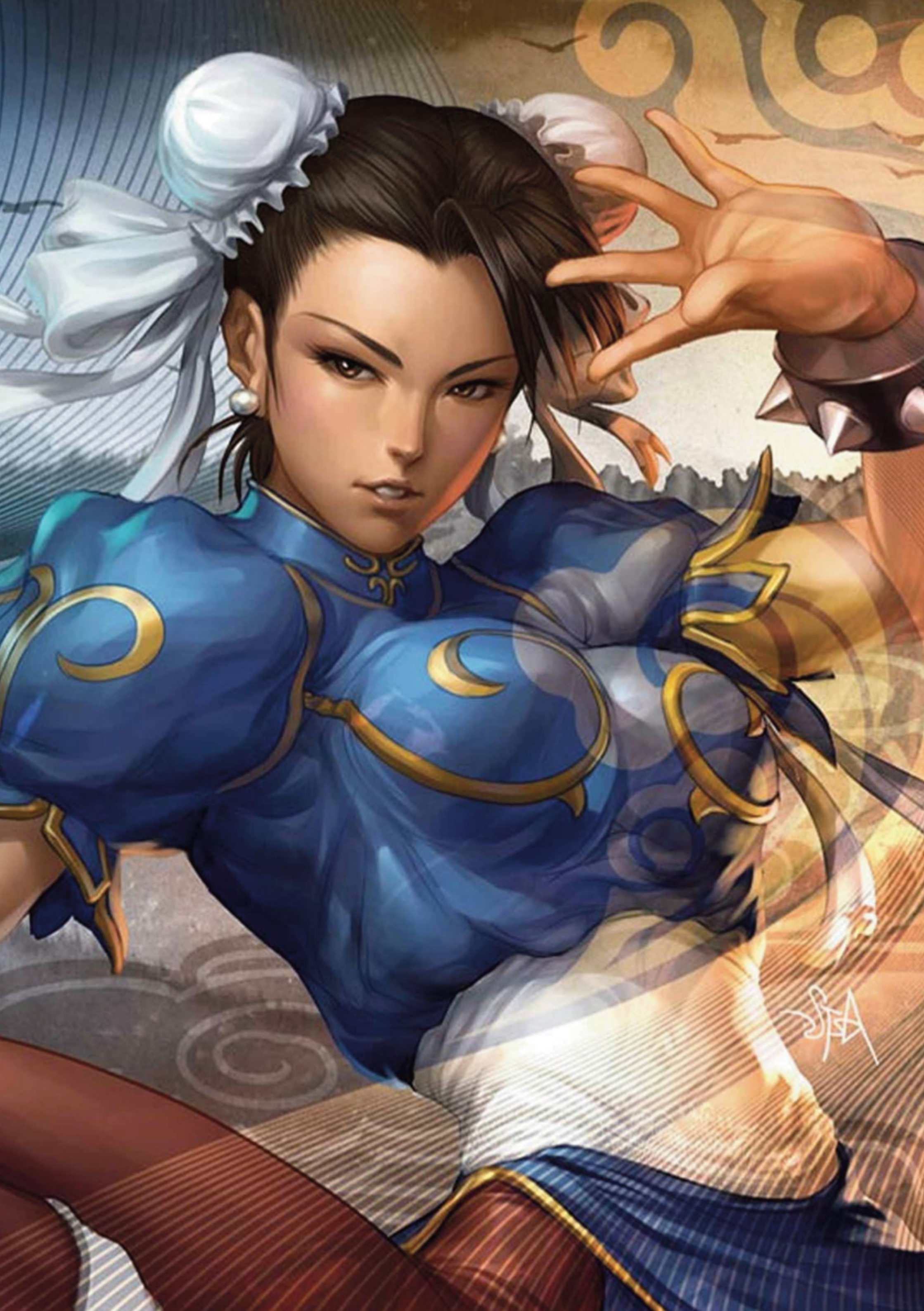
Y luego está el tema de que se relacione la evolución jugable de la detección de movimientos con el mercado casual. Si bien es cierto que gran culpa la tiene Nintendo (por su afán de convertir a Nintendo Wii en la reina del chupa-chupa a cinco dólares), no hay más que usar un ejemplo fácil para darse cuenta de que el hecho de usar un control diferente no es sinónimo de juegos sencillos o una masificación y vulgarización de la industria, no hay más que mirar a Guitar Hero: existe el nivel fácil, y existe el nivel experto. Tu abuela, sin haber tocado jamás un videojuego, puede sentarse frente al televisor y empezar a aporrear botones en la guitarra de plástico en el nivel fácil, al igual que podría sentarse frente a algún juego facilón y empezar a aporrear botones de vuestros amados gamepads. Eso sí, pídele a tu abuela que juegue en el nivel experto de Guitar Hero o que juegue a Call of Duty sin haber tenido un periodo de aprendizaje decente antes, y no volverá a tocar jamás un videojuego, al igual que nos pasaría a todos nosotros si no llevásemos ya mucho tiempo jugando a los mismos géneros videojueguiles con controles relativamente parecidos.

Eso sí, siempre que las compañías se tomen la detección de movimientos en serio. Porque como se sigan usando para jugar a los Wii Sports de turno, seguiremos comparando resoluciones y texturas con la misma sensación de estar jugando a lo mismo de siempre que ahora muchos sufrimos. Y es una lástima, porque como esto siga así muchos años más, yo me voy a bajar del carro.

Y el mes que viene:

Los doblajes en los videojuegos


Games Tribune Magazine
G+M
El mejor sitio para gamers



Uncharted 2: Among Thieves

Vuelve el gran Nathan Drake



Plataforma: Playstation 3 - Lanzamiento: Diciembre 2009

Uncharted: el Tesoro de Drake fue uno de los títulos de lanzamiento de la PS3, aún hoy sigue siendo un título de referencia y sin duda uno de los mejores juegos exclusivos de la consola de Sony.

La segunda parte de las aventuras de Nathan Drake llegaron al E3 como una de las apuestas seguras de la conferencia de Sony y el trabajo mostrado por Naughty Dog no defraudó a nadie, el segundo juego de la serie promete superar claramente a su predecesor a todos los niveles ofreciendo mucho más de lo que hizo éste unos años atras.

La historia seguirá un guión muy "peliculero" con bruscos giros que nos llevaran a distintas ubicaciones que van desde ciudades a pequeñas aldeas en Nepal o los límites del Himalaya.

A nivel gráfico el primer Uncharted sigue siendo una referencia en la PS3 pero este Among Thieves, que recibiremos a finales de año, muestra un nivel aún superior con grandes y variados escenarios con infinidad de detalles, un mayor número de enemigos en pantalla y sobre todo unas animaciones que superan a los del primer título y a los de la mayoría de los juegos de la presente generación. Se ha prestado un especial cuidado a las animaciones faciales y de objetos como el pelo o la ropa para hacer el juego lo más real posible.

Pero lo que de verdad ha sorprendido de este Uncharted 2 es que incluirá opciones multijugador en modos competitivo y cooperativo, el primero de ellos permitirá jugar partidas de hasta 10 jugadores compitiendo en dos equipos de 5 contra 5 en deathmatch o captura la bandera. Los modos cooperativos posibilitan que hasta 3 jugadores avancen en algunos de los escenarios de la campaña individual para lograr los objetivos marcados.



TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Assassin's Creed II

Siguiendo la sombra de Altair

Plataforma: Playstation 3/Xbox 360/PC - Lanzamiento: Noviembre 2009



Jade Raymond encabezó uno de los proyectos más ambiciosos que se recuerdan. Desde sus primeras imágenes hasta su llegada a las tiendas gozó con el seguimiento que sólo se le concede a las obras magnas. Sin embargo, el grandísimo potencial que encerraba aquel título se diluyó como un azucarillo conforme avanzábamos en la aventura. Una repetición sistemática de rutinas que acabó engullendo de una manera atroz al exquisito trabajo técnico.

Mucho nos han asegurado por todos lados que esta continuación no va a caer en los mismos errores. Sin embargo la puesta en escena en el E3 nos hace ser cuanto menos cautos a la hora de apostar definitivamente por esta continuación. No en vano, el gameplay mostrado en este E3 presenta muy pocas novedades respecto a la aventura de Altair. Tanto es así que en muchos momentos daba la sensación de estar ante un mod-skin del primero.

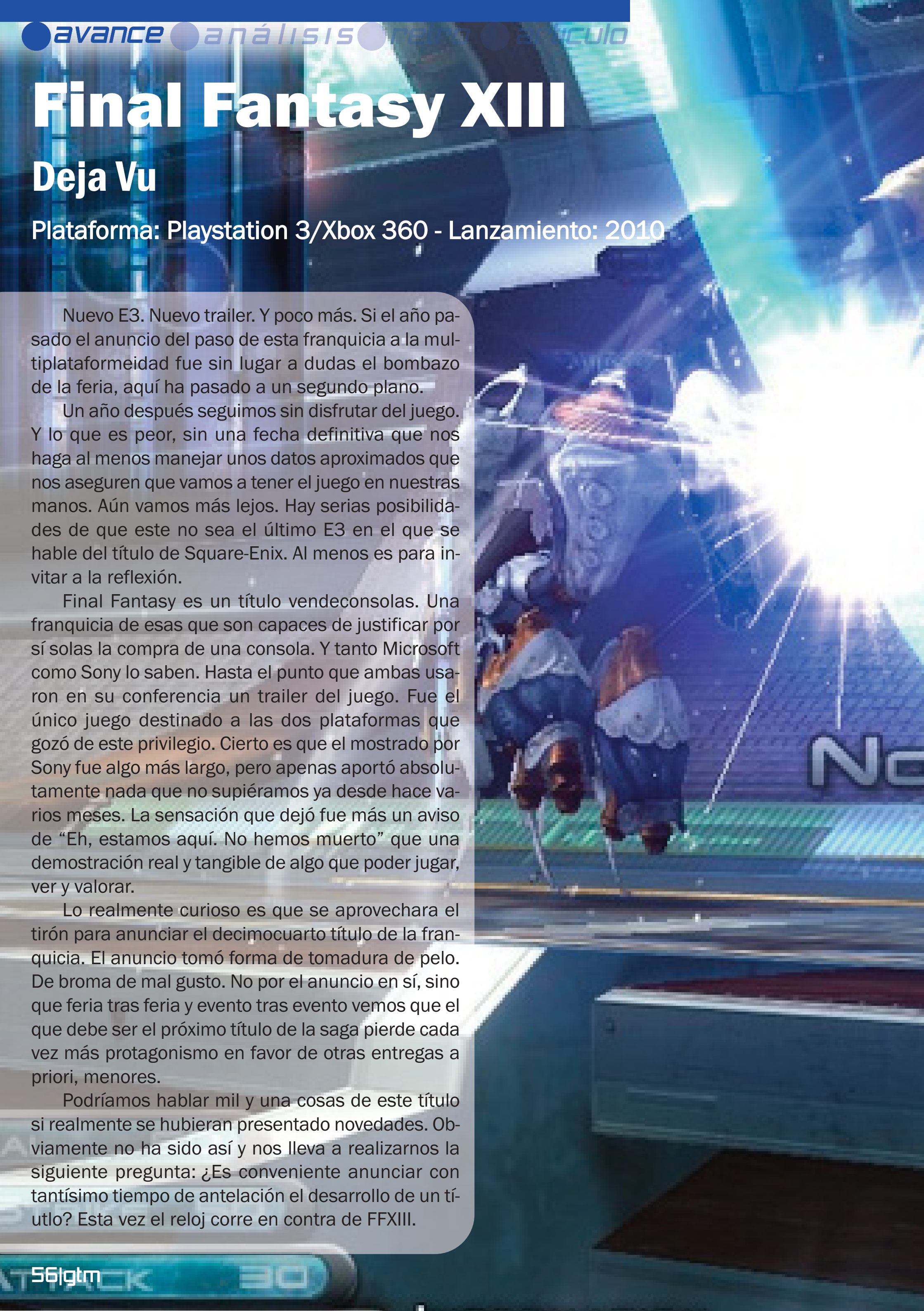
Aún es pronto para atrevernos a juzgar si estas supuestas novedades prometidas (Desde Ubisoft se asegura que el numero de tareas a acometer pasa de 6 a 18) acabarán por volver a enganchar a un público que no está dispuesto a caer dos veces en la misma trampa.

Esta vez Ezio será el protagonista. Un clon veneciano y perteneciente a la misma Hermandad que nuestro viejo compañero Altair. Descendiente de aquél, la Venecia de 1486 será testigo de nuestros particulares métodos de impartir justicia.

Tras lo visto en esta feria, la mecánica que encierra la historia volverá a ser igual que la primera parte: Un entorno abierto en el que deberemos realizar pequeños "trabajos" en vistas a conseguir información con la cual eliminar a nuestro objetivo. Para ello Venecia lucirá sus mejores galas. No en vano es en esta época donde el Renacimiento vive su momento álgido, y figuras como Leonardo da Vinci tendrán mucho que decir. Es el momento de abrir nuestras alas y "volar". Literalmente.



TEXTO:
GONZALO MAULEON



Final Fantasy XIII

Deja Vu

Plataforma: Playstation 3/Xbox 360 - Lanzamiento: 2010

Nuevo E3. Nuevo trailer. Y poco más. Si el año pasado el anuncio del paso de esta franquicia a la multiplataformeidad fue sin lugar a dudas el bombazo de la feria, aquí ha pasado a un segundo plano.

Un año después seguimos sin disfrutar del juego. Y lo que es peor, sin una fecha definitiva que nos haga al menos manejar unos datos aproximados que nos aseguren que vamos a tener el juego en nuestras manos. Aún vamos más lejos. Hay serias posibilidades de que este no sea el último E3 en el que se hable del título de Square-Enix. Al menos es para invitar a la reflexión.

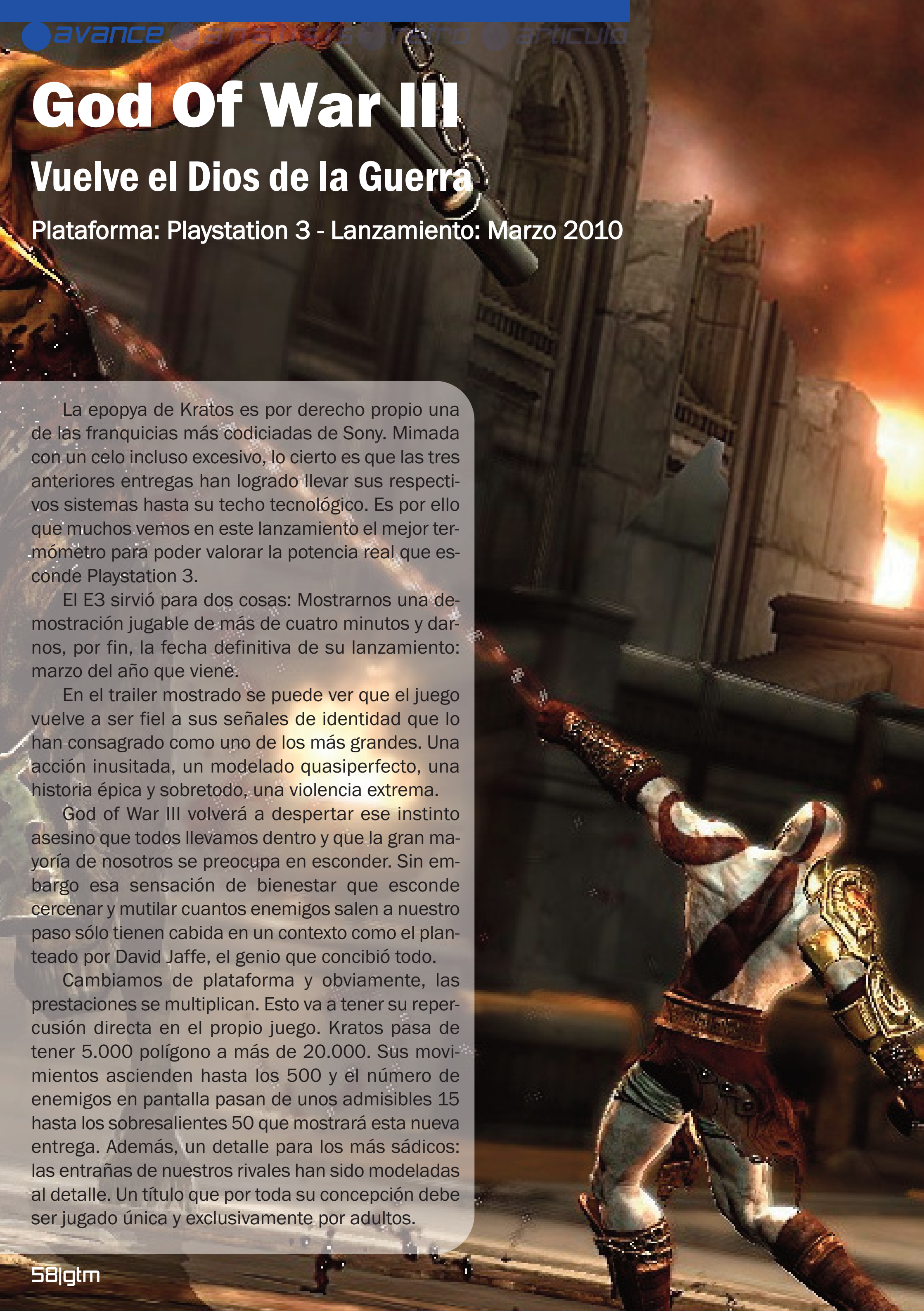
Final Fantasy es un título vendeconsolas. Una franquicia de esas que son capaces de justificar por sí solas la compra de una consola. Y tanto Microsoft como Sony lo saben. Hasta el punto que ambas usaron en su conferencia un trailer del juego. Fue el único juego destinado a las dos plataformas que gozó de este privilegio. Cierto es que el mostrado por Sony fue algo más largo, pero apenas aportó absolutamente nada que no supiéramos ya desde hace varios meses. La sensación que dejó fue más un aviso de "Eh, estamos aquí. No hemos muerto" que una demostración real y tangible de algo que poder jugar, ver y valorar.

Lo realmente curioso es que se aprovechara el tirón para anunciar el decimocuarto título de la franquicia. El anuncio tomó forma de tomadura de pelo. De broma de mal gusto. No por el anuncio en sí, sino que feria tras feria y evento tras evento vemos que el que debe ser el próximo título de la saga pierde cada vez más protagonismo en favor de otras entregas a priori, menores.

Podríamos hablar mil y una cosas de este título si realmente se hubieran presentado novedades. Obviamente no ha sido así y nos lleva a realizarnos la siguiente pregunta: ¿Es conveniente anunciar con tantísimo tiempo de antelación el desarrollo de un título? Esta vez el reloj corre en contra de FFXIII.



TEXTO:
GONZALO MAULEÓN



God Of War III

Vuelve el Dios de la Guerra

Plataforma: Playstation 3 - Lanzamiento: Marzo 2010

La epopya de Kratos es por derecho propio una de las franquicias más codiciadas de Sony. Mimada con un celo incluso excesivo, lo cierto es que las tres anteriores entregas han logrado llevar sus respectivos sistemas hasta su techo tecnológico. Es por ello que muchos vemos en este lanzamiento el mejor termómetro para poder valorar la potencia real que esconde Playstation 3.

El E3 sirvió para dos cosas: Mostrarnos una demostración jugable de más de cuatro minutos y darnos, por fin, la fecha definitiva de su lanzamiento: marzo del año que viene.

En el trailer mostrado se puede ver que el juego vuelve a ser fiel a sus señales de identidad que lo han consagrado como uno de los más grandes. Una acción inusitada, un modelado quasiperfecto, una historia épica y sobretodo, una violencia extrema.

God of War III volverá a despertar ese instinto asesino que todos llevamos dentro y que la gran mayoría de nosotros se preocupa en esconder. Sin embargo esa sensación de bienestar que esconde cercenar y mutilar cuantos enemigos salen a nuestro paso sólo tienen cabida en un contexto como el planteado por David Jaffe, el genio que concibió todo.

Cambiamos de plataforma y obviamente, las prestaciones se multiplican. Esto va a tener su repercusión directa en el propio juego. Kratos pasa de tener 5.000 polígono a más de 20.000. Sus movimientos ascienden hasta los 500 y el número de enemigos en pantalla pasan de unos admisibles 15 hasta los sobresalientes 50 que mostrará esta nueva entrega. Además, un detalle para los más sádicos: las entrañas de nuestros rivales han sido modeladas al detalle. Un título que por toda su concepción debe ser jugado única y exclusivamente por adultos.



TEXTO:
GONZALO MAULEÓN

MGS: Peace Walker

Prepárate para el sobrecogimiento



Plataforma: PSP - Lanzamiento: 2010

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

Que PSP encierra un potencial tremendo es una verdad irrefrutable. Y que está tremendamente mal aprovechada, también. Sin embargo eso parece que va a cambiar a lo largo de este año y el siguiente.

Kojima prepara el regreso de su franquicia a la portátil de Sony. Y el resultado tras los trailers vistos en este E3 es simplemente sobrecogedor. Realmente nos cuesta horrores llegar a discernir si lo que se nos mostró era posible en PSP. Pero la realidad parece que va a llegar a superar a nuestros mas húmedos deseos.

Big Boss será el protagonista de esta entrega exclusiva que nos llevará a las siempre conflictivas tierras de Sudamérica. La región es un hervidero donde las tensiones provocadas por la guerra fría en la región está a punto de desembocar en una devastadora Tercera Guerra Mundial. Costa Rica, aparentemente al margen, será el escenario de un cruento enfrentamiento donde la supervivencia de la especie humana está en serio peligro.


ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
LOVE PACK

Metal Gear Solid Rising

Kojima lo desveló: MGS será multiplataforma



Mil y un rumores que han escondido lo que muchos se han atrevido a llamar un secreto a voces. Pero hoy ya es una realidad. La misteriosa cuenta atrás que durante las semanas previas mostró la página web de Kojima tocó a su fin.Y el secreto se desveló: Metal Gear Solid deja de ser franquicia exclusiva propiedad de Sony.

Sin embargo no será una versión S del magnífico MGS4 y sí una entrega totalmente nueva y que llegará bajo la enigmática coletilla de Rising: Lighting Bolt Action. Acción y un gran peso de la luz y la electricidad es lo que deja entrever esta nueva aventura en la que Raiden parece ser que será el protagonista total y absoluto de esta nueva entrega.

Odiado por casi todo el mundo por su ambigua puesta en escena en el marco de Sons of Liberty, puede que esta entrega nos ayude a entender los hechos que ocurrieron entre aquel capítulo y Guns of Patriots bajo la perspectiva de un personaje que tiene mucho que decir en esta historia. Despojado de la larguísima sombra de Solid Snake, es hora de que el enigmático ninja juegue su papel en esta historia.

Rising verá la luz en PS3, X360 y PC de manera simultánea. Una maniobra acertada que acercará la franquicia a un mayor número de jugadores potenciales.



Plataforma: Playstation 3 / Xbox 360 / PC - Lanzamiento: 2010

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

Alan Wake

El despertar de un sueño









Plataforma: Xbox 360 - Lanzamiento: 2010

Después de haber permanecido en el letargo mas absoluto durante los dos últimos años, por fin vimos que es lo que esconde realmente este título en materia jugable. Y la realidad es que nos encontramos con sensaciones encontradas.

Desde el principio Alan Wake fue presentado como un survival psicológico en el que la trama argumental contaría con un peso primordial. Todo eso se nos vino abajo cuando vimos la demostración jugable presentada en la conferencia de Microsoft. Lo visto allí lo aleja totalmente de ese cliché survival silenthilleriano de primera hornada que siempre se nos quiso vender. Y lo acerca de lleno al gameplay visto en Alone in the Dark bajo la estética del último Silent Hill.

En el se pudo ver el papel primordial que va a jugar el uso de la luz, y mas concretamente de nuestra linterna. Un hecho que resultaba cómica en ciertas fases dada a la potencia irreal que esta desenfundaba. Normal que la bombilla de 5000W que esconde en su interior arrasara con todo enemigo posible. Lo raro es que no erradicara por completo la vida sobre la faz de la tierra.

Tecnicamente se le presuponía algo más a un título del que se habló tanto en un principio como una de las bazas que apuntalaran el catálogo de la consola de Microsoft. Sin embargo acaba mostrando un acabado “aceptable” a falta de ver algo mas tangible que nos haga de verdad plantearnos si ha merecido la pena esta larga espera.

Hoy por hoy Alan Wake nos ha dejado bastante fríos en un E3 que adolece de novedades por los cuatro costados.

TEXTO: GONZALO MAUEÓN

Castlevania: Lord of Shadows

Mercury Steam en el primer Castlevania occidental

Plataforma: Playstation 3, Xbox 360 - Lanzamiento: 2010



Si juntamos en un proyecto la genialidad de Hideo Kojima, el buen hacer demostrado de los españolitos Mercury Steam (Jericho y Scrapland son dos buenas pruebas de ello), el fantástico mundo de Castlevania y ponemos todo ello a disposición de un juego de acción en tercera persona el resultado promete ser espectacular.

En una época aún por determinar de la compleja cronología de la saga Castlevania tomamos el papel de Gabriel , miembro de la Hermandad de la Luz, ve como su amada Maureen es asesinada brutalmente por una oscura presencia y su alma se ve atrapada eternamente. Ni viva ni muerta e incapaz de descansar en paz, Maureen guía a nuestro protagonista hacia su destino, que no será otro que la salvación de los hombres. Armado con la Cruz de Combate, Gabriel deberá enfrentarse a las tres facciones de los Señores de la Oscuridad y acabar con su reinado.

Mercury Steam ha creado un enorme mundo devastado con influencias de la Europa de la Edad Media en el que deberemos recorrer desde catedrales góticas a amplios escenarios naturales como oscuros bosques o parajes helados en los que deberemos luchar contra hordas de no muertos y gigantescos jefes finales que acercan el juego más a un tipo God of War que a los anteriores intentos de llevar la saga a las tres dimensiones.

Estará disponible a lo largo de 2010 -probablemente para la segunda mitad- en Playstation 3 y Xbox360.



TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

New Super Mario Bros Wii

Hasta cuatro jugadores simultáneos



Plataforma: Wii - Lanzamiento: Diciembre 2009

Los jugadores de Wii echaban de menos un Mario clásico en su consola, el típico juego de plataformas que ha llevado al fontanero a ser lo que es hoy.

Nintendo ha escuchado estas peticiones y lo ha hecho a lo grande, ha tomado lo mejor del fantastico New Super Mario Bros de DS, le ha sumado algunas características de los anteriores juegos y le ha incluido un multijugador que permitirá hasta cuatro jugadores simultáneos en una misma partida (cada uno con un personaje diferente).

Los jugadores deciden si el juego va a ser competitivo o cooperativo, cuando uno de ellos finalice cada fase todos pasaran a la siguiente pero solo acumularán puntos en el caso de hacerlo en los tres segundos siguientes al más rápido; en el caso de que alguno de los jugadores pierda todas sus vidas el resto podrán resucitarle y si mueren todos la partida habrá terminado.

El juego luce unos gráficos 3D espectaculares que según Miyamoto unido a la gestión de múltiples cámaras y el multijugador llevan la memoria de Wii al límite, ésta ha sido la causa de no incluir la posibilidad de juego online al no disponer de mayor capacidad de procesador la consola de Nintendo.

Los escenarios de los más de 80 niveles de juegos serán más interactivos y complejos que nunca, con infinidad de posibilidades de actuación sobre los mismos lo que permitirá distintas formas de pasar cada fase, lo cual aporta al multijugador la posibilidad de diferentes estrategias en solitario o en grupo.

El juego llegará para las Navidades de este año y estamos convencidos de que será un éxito de ventas como todos los títulos de Mario Bros convertido en un Rey Midas moderno, a Wii le hacían falta títulos de referencia y el personaje estrella de Nintendo siempre acude a la llamada.



TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Gran Turismo 5

El mejor simulador jamás soñado



Plataforma: Playstation 3 - Lanzamiento: Diciembre 2009

Cuando en el año 1997 Kazunori Yamauhi a cargo de Polyphony digital desarrolló bajo encargo de Sony el primer Gran turismo para la afamada Playstation ya podíamos comprobar que su objetivo con el juego había sido llevar la simulación al infinito, crear el juego mas real posible, crear el referente en los juegos de simulación.

El juego fue un éxito, tanto en ventas, como en crítica y se convirtió en uno de los referentes de la marca Playstation.

En esta quinta entrega poco ha cambiado la formula. Los gráficos prometen ser de infarto, sin precedentes y con cientos de detalles. La simulación de conducción será genial, milimétrica, única. El apartado sonoro estará al magnifico nivel de las anteriores entregas. Las opciones de juego, número de coches, circuitos y competiciones harán que tengamos juego para cientos de horas. En conclusión, sin probar el juego, podemos asegurar sin temor a equivocarnos que Gran Turismo 5 será un juego sobresaliente, uno de los grandes del catalogo de Playstation 3 en cuanto a factura técnica y artística se refiere.

Pero hay un problema. Lo que nos pareció absolutamente novedoso e imprescindible en 1997 puede que no nos lo parezca en 2009. Y es que sobre este Gran Turismo 5 sobrevuela la sobra del “mas de lo mismo”, presenta mejores gráficos y aprovechará las características de Playstation 3, pero quizás se muestre incapaz de aportar algo nuevo al jugador que disfrutó de la cuarta y la tercera entrega.

¿Será Gran Turismo 5 capaz de convertirse en el mejor simulador jamás soñado y además resultar fresco y divertido? El resultado, pronto en Games Tribune Megazine.



TEXTO: ROBERTO GARCÍA

Mod Nation Racers

Personalización al poder.





Plataforma: Playstation 3 - Lanzamiento: Desconocida

Puede parecer una utopia, pero uno de los juegos mas sorprendentes presentados en la conferencia de Sony durante el E3 fue Mod Nation Racers. El juego presenta un estilo de conducción y competición muy similar al de Mario Kart pero aprovechándose de un potente editor de niveles, el cual pretende convertir a Mod Nation Racers en el Little Big Planet de los juegos de conducción.

Gráficamente se muestra sencillo pero eficaz, lleno de colores vivos y llamativos, pero al mismo tiempo no exento de detalles en los diferentes elementos del circuito. En cualquier caso, el juego mostrará un apartado gráfico bien acabado pese a que no explotará las posibilidades gráficas de Playstation 3.

Los pilotos de los karts son avatares, y pese a que no se ha confirmado si habrá algún tipo de personalización de personajes incluido en el juego, todo parece indicar que también serán configurables de pies a cabeza.

Poco más se conoce sobre este juego más allá de lo mostrado durante el E3, pero ha sido suficiente para convertirse en uno de los videojuegos exclusivos que mayor expectación ha levantado en el público mas casual y creativo de PS3. Vistos los precedentes con Little Big Planet parece que el juego puede convertirse en uno de los grandes del catalogo de PS3.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

Super Mario Galaxy 2

Vuelve Mario y no lo hace solo





Plataforma: Wii - Lanzamiento: sin confirmar ¿2010?

Nos tenemos que remontar a los años de la SNES para encontrar un lanzamiento de dos juegos de Nintendo de la misma serie para una misma consola, tras el fiasco de Nintendo en el E3 2008 y su triste programa de lanzamientos de los últimos meses, la Wii parecía haberse estancado e incluso su ritmo de ventas parecía decaer, Miyamoto llegó al E3 2009 con toda la artillería pesada y ¿que mejor noticia que la segunda parte del que para muchos es el mejor juego de la consola de sobremesa de Nintendo?

Super Mario Galaxy 2 ofrece más de lo mismo pero ampliado y mejorado, la idea es la misma, visitar con Mario Bros infinidad de planetas esféricos con muy distintas ambientaciones; pero en esta ocasión no está solo, su fiel dinosaurio Yoshi estará con él, lo que permitirá al fontanero imagen de Nintendo desplazarse entre los planetas de un modo más rápido y divertido además de otra serie de acciones como disparar su lengua o inflarse como un globo..

Se mantiene el esquema jugable y el protagonista pero para evitar que este Super Mario Galaxy 2 sea una extensión del primer título se asegura, por parte de Nintendo, que el 90% del juego será totalmente nuevo y que se implementarán novedades jugables -como la inclusión de Yoshi o la nueva habilidad de Mario de taladrar el suelo- que no se pudieron incluir en el juego original o que se han desarrollado a partir de ideas nuevas desde el lanzamiento de este.

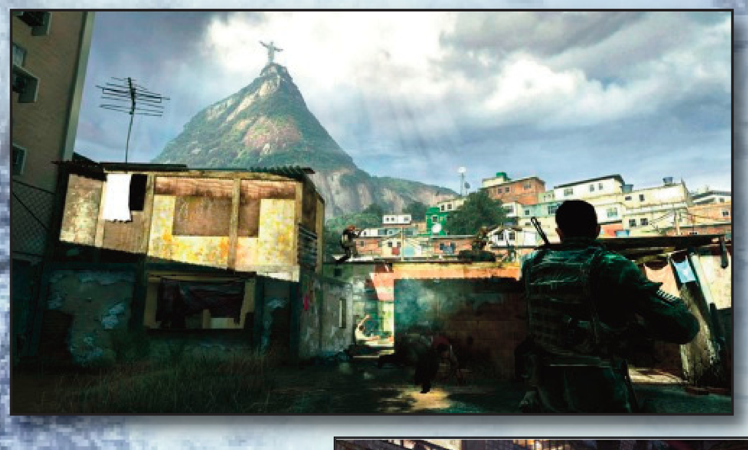
No se ha confirmado la fecha en la que tendremos este juego en nuestras Wiis aunque parece ser que será a lo largo de 2010.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Modern Warfare 2

Una espectacular guerra moderna









Plataforma: PS3/X360/PC - Lanzamiento: Noviembre 2009

La guerra de moderna de Infinity Ward regresa a consola con Modern Warfare 2, la primera entrega de la saga Call of Duty que prescindirá de esta coletilla al tratarse de una secuela directa.

El villano de esta secuela se trata de Makarov, que tomará el relevo de Zakhaev. El jugador tendrá el papel de Gary Sanderson, un sargento que tomará el papel protagonista de esta entrega. Estará presente como parte de nuestro equipo John "Soap", el héroe del primer Modern Warfare, que ha sido ascendido a capitán. Varias fuerzas armadas estarán presentes, como la CIA o los SAS, cuya misión será adentrarse en la gélida Rusia. Pero la acción no sólo transcurrirá en Rusia, parte de la campaña estará ambientada en Río de Janeiro,

Modern Warfare 2 presenta nuevos contenidos a nivel de armas, pues se renueva casi por completo el armamento. Y novedades para el modo historia, como la presencia de civiles en el campo de batalla, vehículos como las motos de nieve y nuevas situaciones. Una vez más apuestan por la espectacularidad y no por la simulación, como ya confirmó la desarrolladora. Y la variedad de situaciones que nos encontraremos son una prueba de ello.Por el momento no se han ofrecido datos sobre el modo multijugador, ni número de jugadores ni si contará con vehículos. Aunque desde Infinity Ward aseguran que será una de las facetas más importante.

Su lanzamiento está previsto para el 10 de noviembre, un lanzamiento mundial que contará con una de las mayores campañas publicitarias de la historia.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

Forza Motorsport 3

Se acerca un duelo entre simuladores



TEXTO: ISMAEL ORDÁS



Plataforma: Xbox 360 - Lanzamiento: Octubre 2009

Aunque se intuía que Forza Motorsport 3 estaba en desarrollo, Turn 10 lo presentó de forma oficial en este E3 09. Dan Greenwalt , director de Turn 10, fue el encargado de mostrarlo a la prensa especializada por primera vez con dos videos. El ejecutivo aseguró que el juego correrá a 60 fotogramas por segundo, a una resolución de 720p y contará con 400 coches y 100 circuitos, convirtiéndolo en el " juego de conducción definitivo de esta generación".

Se venderá en dos discos, siendo el primero el principal, necesario para jugar. Mientras que el segundo, que deberá ser instalado en el disco duro, incluye vehículos y circuitos. En cuanto a modos de juego, contará con uno exclusivo para carreras de Drag y Drift. Una de las pruebas confirmadas es las 24 de Le Mans, que contará con todos los vehículos oficiales. Además se pondrá especial atención en la comunidad online, haciendo que gane más importancia a través de campeonatos y nuevas opciones para los jugadores.

La edición coleccionista ya ha sido confirmada. Con un precio de 80 dólares, incluirá un pendrive de 2 GB con el logo del juego; "carnet VIP", lo que otorgará de un trato preferencial en la comunidad online y el acceso a 5 nuevos coches; un pack de vehículos exclusivos "tuneados" por Turn 10 y un tema exclusivo para la interfaz de Xbox 360.

Forza Motorsport 3 está pensado para los amantes del tuning, debido a su capacidad de modificación estética, y para los amantes del motor, gracias a su apartado jugable. El 23 de octubre llegará a las tiendas.

Halo 3: ODST

La saga Halo continúa con un nuevo soldado





Plataforma: Xbox 360 - Lanzamiento: Septiembre 2009

Bungie, estudio creador de la saga Halo, una de las más importantes de la consola de Microsoft, ya ha acabado el desarrollo de Halo 3: ODST. Esta nueva entrega nos cuenta la misma aventura que en Halo 3 pero desde el punto de vista de un soldado de las fuerzas ODST (Orbital Drop Shock Trooper). Un equipo de elite de la UNSC pero que no pueden compararse a los Spartan. Por lo que no tiene las mismas habilidades que el Jefe Maestro. Aunque se trata de una expansión, presenta varias novedades tanto en el modo campaña como para su faceta multijugador. En primer lugar, al tratarse de una nueva aventura dentro de lo que cabe, nos encontraremos con nuevos escenarios y armas propias de estas fuerzas especiales. La acción transcurrirá en New Bombasa, una ciudad asolada por los ataques de los Covenant.

En cuanto al modo multijugador, la campaña contará con cooperativo para 4 jugadores y nuevos mapas para las refriegas online. Además, contará con 1.000 puntos de logros.

Por primera vez en la saga deberemos utilizar tácticas de infiltración, debido a que nuestra inferioridad numérica nos impide atacar directamente. Por esta razón gran parte de nuestro armamento contará con silenciador.

El lanzamiento de Halo 3: ODST está previsto para el 22 de septiembre y contará con una edición especial que incluye un mando serigrafiado con motivos de la saga. Además, todas las reservas de ODST recibirán un código para la beta multiplayer de Halo: Recon, la precuela de la de saga de Bungie.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

BlazBlue: Calamity Trigger

Saltando de la recreativa a la consola, en 2D y 720p

De la mano de los desarrolladores de la aclamada saga Guilty Gear, Arc System Works, llega la adaptación a consola de BlazBlue, un arcade de lucha frenético que no se queda atrás en cuanto a calidad visual pese a ser en 2D.

Aunque seguramente se convierta en uno de los sleepers de este año, la verdad es que Blaz desarrollaba la acción. Recordamos que en esa exitosa primera parte.

Con unos mesecitos de retraso frente a su lanzamiento en recreativa, pronto llegará BlazBlue, un beat'em up con un agradable sabor a Guilty Gear, detallados sprites a rigurosos 720p y una jugabilidad que parece ser a prueba de bombas.

Haciendo uso de una jugabilidad clásica en el planteamiento de los juegos de lucha 1 vs. 1, BlazBlue



Conociendo a Arc System Works, el nivel de los sprites y los escenarios será impresionante. Además, en rigurosa alta definición.

tiene el aliciente de ser uno de los pioneros juegos 2D en alta definición en lo que llevamos de generación (sin ser un remake, claro).

La excusa para que los personajes del juego se den guantazos de lo lindo es el intento de captura de un tal Ragna the Bloodedge, un villano que ha destruido un sector de una poderosa organización gubernamental que está dispuesta a pagar una gran recompensa por capturarle.

Dicha organización gobierna el mundo en condición de dictadura tras el hecho de que la humanidad, junto a un grupo de gente con conocimientos creara el Armagus, una mezcla de magia y tecnología llevada a cabo para hacer frente a una antigua bestia que amenazaba el mundo en tiempos remotos.

El juego original de recreativa posee 10 personajes, y se espera que la versión para consolas posea varios extras, además de modo multijugador en línea.

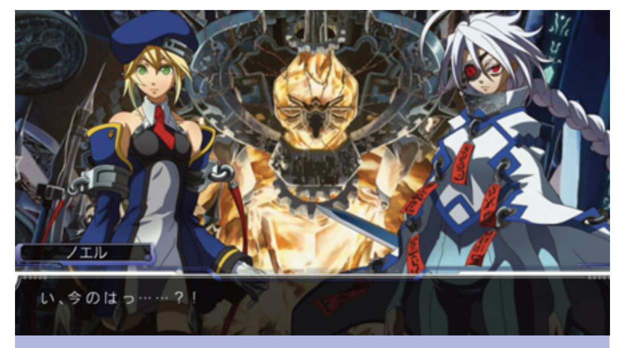
Como dije, el juego funciona a 720p, más exactamente, el juego en su versión original de recreativa funciona a 1366x768 píxeles (resolución nativa habitual de paneles 16:9), por lo que es de imaginar el nivel de detalle de sprites y escenarios, además de las animaciones, que a juzgar por lo visto en traileres y capturas in-game, no serán moco de pavo.

Si queréis que os siga poniendo los dientes largos, lo haré: el modo historia de BlazBlue se presume que será de alrededor de 30 horas (sí, 30), con ventajas o hándicaps según avancemos en la historia, además de cambios en el desarrollo según cómo avancemos. Y además, para los más frikis, las referencias a la música rock y el heavy metal siguen presentes, al igual que lo hacen en Guilty Gear.

Como broche de oro, el juego incluirá secuencias anime a modo de videos ambientales desarrolladas por el estudio de animación Gonzo, contándonos cosas acerca de los personajes y sus aventuras/desventuras a lo largo de la historia. Brutal, ¿eh?







El juego incluirá secuencias anime desarolladas por el estudio de animación Gonzo a modo de vídeos para desarollar la historia.

Valoración:

Quizá las diferencias frente a la versión de recreativa no son lo suficientes en un título de estas características, pero viendo el nivel de calidad técnica y la calidad jugable que asegura el estudio Arc System Works, padres de la electrizante saga Guilty Gear, se me hace la boca agua. Compadecéos de los pads digitales.

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

Resident Evil: Archives

El terror vuelve a llamar a tu puerta

Los episodios clásicos de Residen Evil regresan a Wii con el mismo sabor añejo de siempre, acompañados, eso si, por un nuevo sistema de control. Una inmejorable ocasión para volver a pasarlo "de miedo".

Resident Evil es sin lugar a dudas una de aquellas sagas que han dejado su huella indeleble en la historia de los videojuegos. ¿Hasta el punto de justificar que aparezcan 3 remakes del mismo juego en tan solo dos generaciones? Eso dependerá de la opinón de cada cual.

A día de hoy, han sido anunciados al menos dos remakes/ports de la saga clásica. El del Resident Evil 1 (Conocido coloquialmente como Re-REmake en los foros), para estos días finales de junio. Y el Resident Evil 0, otra auténtica joya, mucho menos conocida por causa de su antigua exclusividad para GC, para la que habrá que esperar un poco más hasta bien entrado el 4º trimestre del 2009. Hoy hablaremos del primero.

Como resulta natural y a falta de sorpresas de última hora, la innovación del títuo radicará única y exclusivamente en la ya anunciada adaptación de los controles clásicos al wii-mote.

Dicha adaptación no será obligatoria, ya que el juego también incluye soporte para el mando de GameCube. Aunque sería interesante poder quitarnos zombis de encima agitando con fuerza el nunchuk. O tener la posibilidad de apuntar con ell wiimote directamente a la pantalla (A pesar del escollo que puedan suponer que los escenarios sean escenas prerenderizadas) para una mayor precisión. A falta de poder probar la versión definitiva todo serán conjeturas.

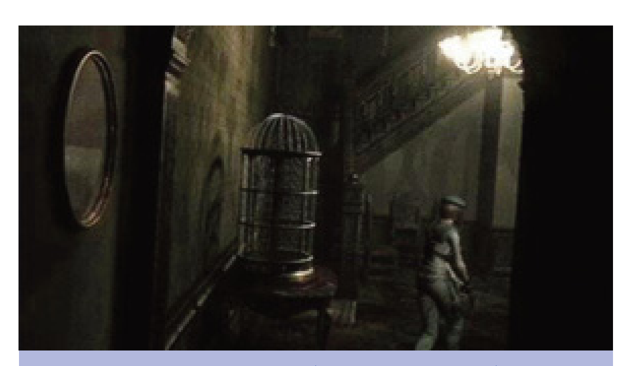
La magia de la ambientación clásica...

Gráficamente el juego no promete

ser ni mejor ni peor que su primer remake, allá por el 2002. Aún así el juego ha envejecido muy bien (gracias en parte a sus geniales fondos prerenderizados, o a sus efectos de iluminación totalmente adelantados a su época), y a ún a día de hoy el apartado seguirá rayando un gran nivel.
Como dato curioso, decir que Capcom ha reescalado los fondos pre-renderizados a 480p de definición.
Por alguna extraña razón, en la GC se mostraban a una resolución ligeramente inferior.

Por lo demás, solo queda que cada uno opine sobre el producto de tanto remake: ¿Mercantilismo? ¿O nuevas oportunidades para jugar?

Si consiguieron esta calidad hace siete años... ¿Que no harían con los medios de hoy?



Los efectos de iluminación y la integración conseguida entre personajes y fondos sigue siendo increible.

Valoración:

Aunque es cierto que tanto remake puede llegar a aburrir incluso al mayor fan de la saga, y las novedades más allá del control parecen inexistentes, eso no dice nada ni a favor ni en contra de la calidad de los títulos en si, que seguirá inalterable respecto a los originales

El concepto jugable, no obstante, si que ha quedado bastante anticuado, y tampoco sabemos hasta que punto trabajarán para mejorar el farragoso control del original, pero siendo un género como es el survival horror, y hablando desde la indulgencia, estos inconvenientes se convierten incluso en ventajas.

En resumen: Si no los has jugado son imprescindibles. Si si lo has hecho, tu verás si merecen la pena...

TEXTO: MIGUEL ARÁN

MONSTER HUNTER 3

Los cazadores de monstruos llegan a Wii

La tercera parte de Monster Hunter se lanza en exclusiva para Wii, el éxito en Japón parece asegurado pero ¿logrará calar en el mercado occidental? Capcom ha puesto toda la carne en el asador para lograrlo.

La saga Monster Hunter es un fenómeno social en Japón, Capcom ha vendido solo allí más de 8 millones de copias entre todos los juegos de la serie y el último para PSP llevó a la consola portátil de Sony a encabezar la lista de ventas durante varias semanas consecutivas. Monster Hunter 3 llegará en exclusiva para Wii a pesar de que inicialmente se había anunciado también una edición para PS3 que finalmente se canceló.

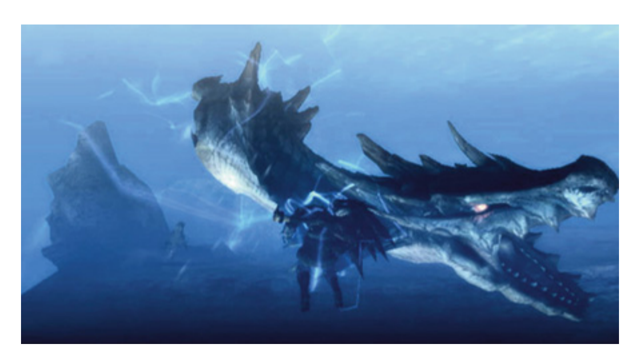
El juego sigue fielmente las pautas de sus hermanos mayores, un cazador a elegir entre varios (una decisión importante ya que las armas y características de cada uno de ellos son muy diferentes) y un número importante de enormes criaturas a las que vencer. A estas misiones principales se añadirán una serie de misiones secundarias que iran enlazando la historia principal del juego o planteando otras alternativas a la misma. Cabe destacar la inclusión de un importante número de misiones y bestias submarinas que proporcionan al juego una variedad de la que adolecían los títulos anteriores de la saga.

Gráficamente el juego se ve espectacular para tratarse de un juego de Wii, los monstruos se han generado con un gran tamaño y especial cuidado en el tema de animaciones y texturas. Los escenarios tanto terrestres como marinos tienen un nivel de detalle muy elevado y se han incluido efectos de iluminación nunca vistos en la serie.

A nivel sonoro los efectos de sonido son de gran nivel y la banda sonora incluye algunos temas ya clásicos de la saga y otros nuevos que se han generado para este título.









El modo multijugador cooperativo no podía faltar en este Monster Hunter 3 y ofrece la posibilidad de jugar online o en una misma consola.

La jugabilidad es fundamental en un juego de este tipo y en este caso los desarrolladores han optado por un sistema de control convencional en el que no se usan prácticamente nada las posibilidades de detección de movimiento de los mandos de la Wii, la IA de los enemigos se ha mejorado de tal forma que enfrentarnos a ellos sea un verdadero reto incluso para los jugadores más experimentados.

Pero lo que realmente ha llevado a la saga Monster Hunter a ser lo que es hoy en día es el modo multijugador, Capcom lo sabe y va a apostar una vez más por el juego cooperativo, tanto en la misma consola (dos personas a pantalla partida) como online (con un máximo de cuatro participantes). He aquí el verdadero espíritu de Monster Hunter, donde uniendo fuerzas y juntando la destreza de varios usuarios se hace mucho más fácil derrotar a los monstruos mientras que nos comunicamos vía chat y -posiblemente- empleando el Wii Speak.

Valoración:

Wii está necesitada de títulos que prestigien su catálogo, Capcom y su Monster Hunter 3 llegan a la sobremesa de Nintendo con el objetivo de alcanzar las cifras de ventas logradas en otras plataformas, para ello tira de lo mejor de la serie y lo potencia con nuevas posibilidades y mejoras a nivel técnico, a poco que el juego confirme todo lo que ha propuesto en las demos lanzadas hasta ahora y con la legión de fanáticos de los cazadores de monstruos, sobre todo en Japón, el éxito parece asegurado pero ¿logrará Monster Hunter 3 enganchar a los jugadores occidentales igual que lo hace con los japoneses?

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

MAFIA 2

La familia ... es la familia.

Mafia II promete superar a su primera entrega y convertirse en uno de los referentes en cuanto al genero Sandbox. ¿Se cumplirán las expectativas?



La primera entrega de Mafia, pese a sus discutibles conversiones para PS2 y Xbox, se convirtió en el único rival que mantuvo la talla frente al todo poderoso Grand Theft Auto y sus consiguientes revisiones. Mientras las diferentes entregas Driver se estrellaban una y otra vez en su intento por destacar de uno u otro modo sobre el juego de Rockstar. Mafia, programado por los desconocidos Illusion Softworks, deslumbró por su genial trama mafiosa, su cuidado apartado gráfico y por la excelente recreación de la América de los años 40.

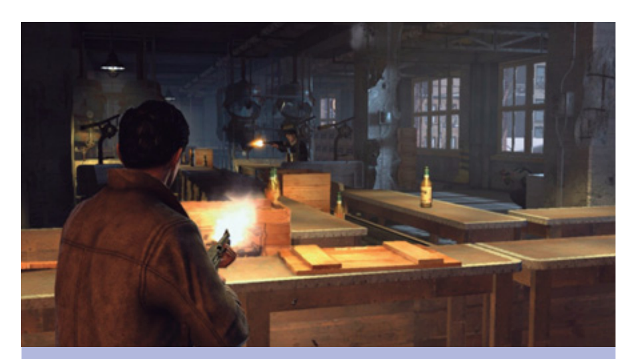
Ahora es el turno de Mafia II, el cual será desarrollado de nuevo por Illusion Softworks, aunque ya integrados dentro del sello 2K Games como 2K Czech.
El juego promete seguir el mismo estilo que tanto gusto a los jugadores en la primera entrega, manteniendo la narración de la trama y la recreación de la America de primeros del siglo XX como principales señas de identidad, pero ampliando la experiencia del primer juego y haciéndola, si cabe, aun más adulta.

La ciudad será en esta segunda entrega más grande y dis-









La ambientación continuará siendo uno de los apartados mas cuidados de Mafia II.¿preparado para viajar a los años 40?

frutable, solventando así uno de los inconvenientes mas criticados de la primera entrega. Los coches de época continuaran haciendo aparición en el juego como parte protagonista del mismo y estarán perfectamente recreados. Los combates se ajustarán al máximo para evitar los problemas con la dificultad que mostraba la anterior entrega y las misiones se ampliarán hasta llegar en algunos casos a duplicar la duración de las misiones del Mafia original.

Nos ha llamado la atención especialmente la temática tan adulta que ha tomado el juego, y es que en un reciente video mostrado en el E3 de los Ángeles, tras perseguir a un cliente que no quería pagar por la protección y capturarle, los protagonistas torturan brutalmente al cliente por el intento de engaño, para finalmente poner fina a su vida con dos tiros en la cabeza. El juego a buen seguro tendrá una calificación de +18 y si la crudeza de las misiones sigue la línea de lo mostrado en este último video.

Valoración:

Si finalmente el juego termina cumpliendo las expectativas, no hay duda de que será un autentico must have y no dejará de sorprendernos. Aunque actualmente se dispone de muy poca información sobre él, ya se encuentra entre los juegos mas esperados para el año próximo, prometiendo ser la alternativa perfecta al genial Grand Theft Auto 4. El juego está siendo desarrollado para Playstation 3, Xbox 360 y PC y tiene su lanzamiento previsto para el año 2010.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

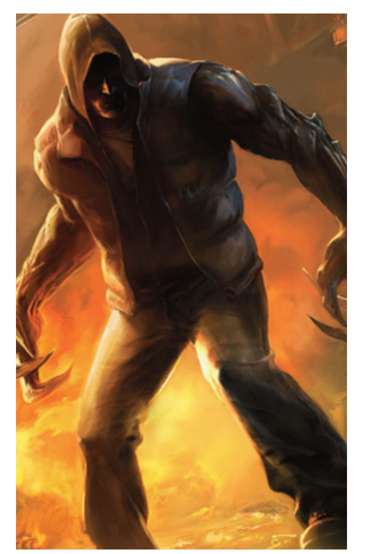


desarrolla: Radical Entert. · **distribuidor:** Activision · **género:** sandbox · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+18

PROTOTYPE

Virus, mutaciones, superpoderes, sangre y hostias

Uno de los grandes de 2009 ha llegado por fin. Alex Mercer, el típico antihéroe atormentado por su pasado, busca respuestas a su manera: absorbiendo gente, planeando, conduciendo tanques...this is PROTOTYPE!



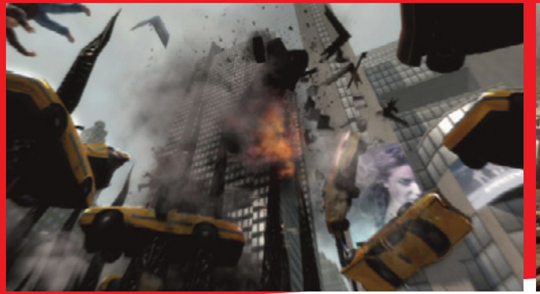
Siendo uno de los grandes hacedores de hype de esta generación, la verdad es que PROTOTYPE lo vale. Bien es que no es TAN impresionante como pintaba en esos trailers y esas previews lejanas de hace un tiempo, pero es que es un juego que encandila, porque es que divierte. Metámonos en harina.

Hola, soy Mc. Genérico

Seamos francos, PROTOTYPE no destaca por su calidad argumental. Aunque en un principio puede parecer prometedor el desenlace de los acontecimientos según se van descubriendo detalles del pasado del protagonista, lo cierto es que no se consigue hilar el argumento y los acontecimientos pasados que dan lugar a la historia de forma correcta.

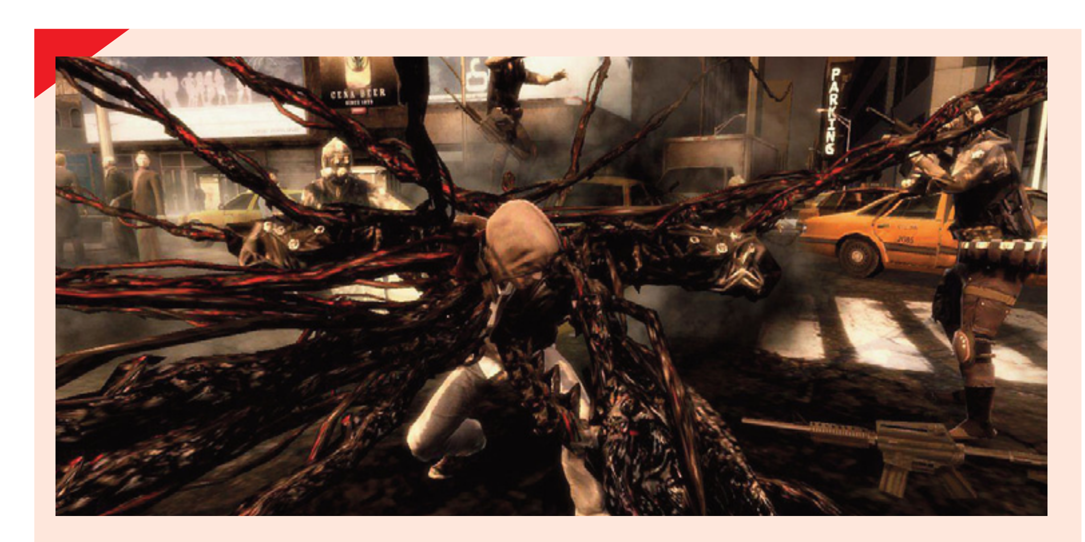
Según se van descubriendo tramas paralelas y se ve cómo los personajes principales reaccionan a ellas, te das cuenta de que

Seamos francos: PROTOTYPE no destaca por su calidad argumental. Lo cierto es que no se consigue hilar el argumento de forma correcta.





no ha sido hilado todo en condiciones y te pierdes entre tanto testimonio personal.
Me explico: el juego comienza con un Alex en el presente, con muchos poderes y una fuerza bastante impresionante, para luego hacer un enorme flashback y dejarte ahí para avanzar la historia desde ese punto.
La forma que tiene el protagonista de ir tirando del hilo es absorber a los personajes principales de la trama, para obtener así sus memorias y saber cuál es su próximo objetivo.
Teniendo en cuenta que, en vez de haber un argumento principal claro, hay un montón de trocitos de argumento diseminado por los principales personajes, hay un punto en el que no te enteras bien del todo de la historia. Eso sí, el modo de contar los acontecimientos por otra parte me parece una cierto, ya que es una pequeña evolución frente a los típicos personajes que todo lo saben y que te desarrollan todos los acontecimientos del argumento según vayas avanzando en la aventura.
Éste es a la vez un hándicap y a la vez uno de los detalles que más personalidad dan al título, así que no creo en absoluto que sea un punto realmente negativo. Es algo que a algunos jugadores puede gustar y a algunos les puede resultar un error, pero yo lo voy a dejar en el aire.
Lo que de ninguna manera es subjetivo es el hecho de que los personajes sean más planos que una tabla de planchar. A destacar la hermana del protagonista, que podría haber sido sustituida por algún tipo de ‘base de datos’ y ya está, porque no hay evolución alguna en ella en todo el juego; sólo es una herramienta para justificar el hecho de que el protagonista

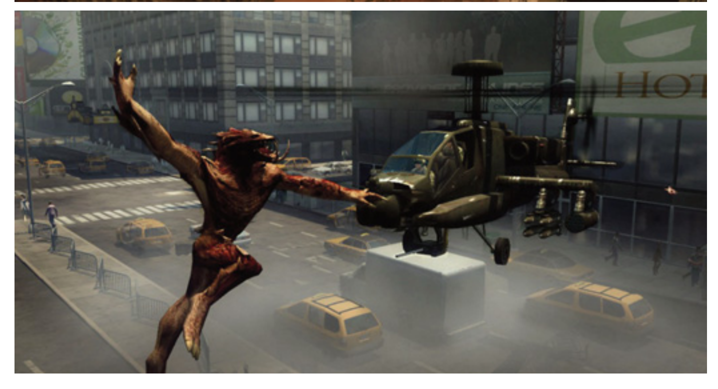


Aunque los combos son muy espectaculares y los combates a gran escala son un espectáculo visual, pronto nos acostumbraremos a ellos. Y es que la ciudad es un gran patio de recreo para hacer todo tipo de virguerías con nuestros poderes.









pueda seguir encontrando nuevos personajes relativos a la trama.

Fluidez, pero con un precio

Es obvio que ahora voy a hablar de los gráficos. Y es que es una lástima que el juego gráficamente no destaque en nada. Aunque algunas animaciones de ataques y habilidades son vistosas, todo está a un nivel ya visto en PS2 o en PC hace ya muchos años, por lo que a nivel visual no hay nada que haga destacar al juego por encima de otros títulos; salvo la fluidez.

Y es que, señores, la fluidez es admirable. Cuando estás volando/planeando (algo que yo llamaría realmente "planear con un ligero impulso ascendente") y recorres grandes trozos de la ciudad a gran velocidad y no hay bajón alguno en la tasa de frames te das cuenta que la mediocridad gráfica del título ha merecido la pena.

En cuanto al sonido, pues la verdad es que no desentona, aunque la música pesa de ser oportunista, y más de una vez nos daremos cuenta de que hemos dejado de ser perseguido por los enemigos al haber cambiado radicalmente el ritmo de la música.

A nivel jugable es obviamente dónde el juego brilla por luz propia. Aunque es una lástima que el juego no sea realista en el hecho de que puedes disfrazarte y hacer el cabra trepando por las paredes (por ejemplo) y nadie se percatará de nada extraño, o puedes dedicarte a atropellar peatones con un tanque cuánto desees sin que nadie te increpe por ello, lo cierto es que la sensación de hacer el cabroncete por una urbe llena de monstruos, "colmenas" llenas de infectados, soldados con ganas de marcha y



demás, es impagable. Si a eso le añades un sistema al más puro estilo hack and slash y le añades combos desbloqueables para aburrir, la verdad es que Prototype se convierte en una bestia jugable, a veces literalmente, de la que difícilmente te aburrirás.

A nivel jugable es dónde el juego brilla con luz propia. PROTOTYPE es un juego del que difícilmente te aburrirás.

Porque, además de poder liarla parda a lo largo y ancho de la ciudad, el juego también posee elementos de infiltración, pudiendo absorber a los personajes que se te antoje para adquirir su forma (e incluso sus habilidades, que servirán por ejemplo para pilotar vehículos) y dar lugar a un planteamiento más sigiloso e incluso metódico que el descuartizar sin parar.

Si a eso le añades la posibilidad de interactuar con vehículos como dije o la opción de usar armas de fuego, las posibilidades del juego se hacen muy suculentas.

Además de la historia principal, hay varias misiones secundarias para saciar tu sed de PROTOTYPE en caso de quedarte con ganas de más. Pero eso no significa que la campaña principal sea moco de pavo, ya que te esperan alrededor de 20 horas (variables según la parsimonia con la que se juegue, claro) llenas de adrenalina, destrucción y paranoia en general.

Lástima que no tenga modo multijugador. Lástima.



Conclusiones:

PROTOTYPE no decepciona. Aunque al principio desconcierta, los pequeños detalles y sobretodo los combates lo acaban convirtiendo en un gran título. Es grande.

Alternativas:

Aunque quizá no puedas hacer tanto el cabra en otros sandbox, quizá lo más parecido sea Spiderman: Web Of Shadows. Salvando las distancias, claro.

Positivo:

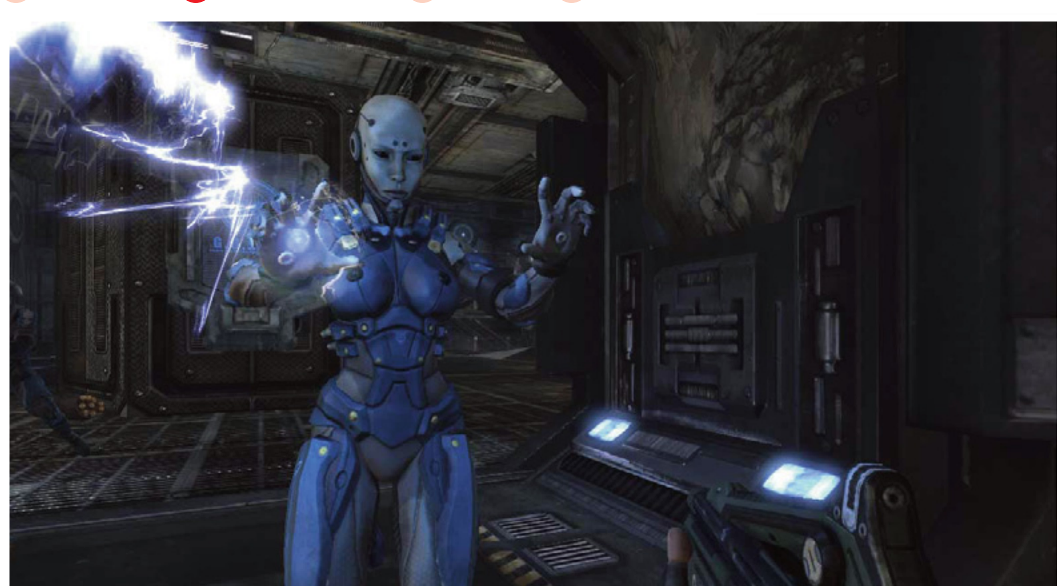
- *Divertido y variado*
- *El toque de infiltración*
- *La cantidad de combos desbloqueables*
- *Framerate sólido*

Negativo:

- *El hilo argumental sufre altibajos*
- *Gráficamente es mejorable*

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

gráficos	75
sonido	75
jugabilidad	85
duración	85
total	**80**

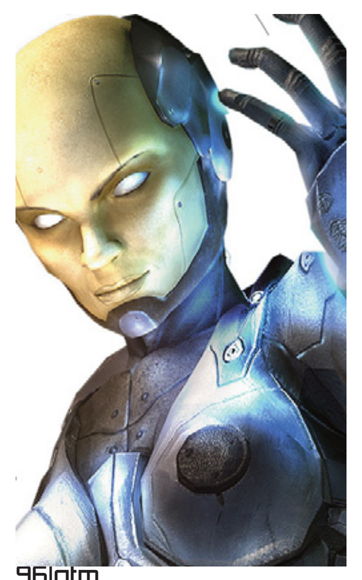


desarrolla: Inmersion Games · **distribuidor:** Microsoft · **género:** shooter · **textos:** castellano · **pvp:** 9,90€/800MP · **edad:**+18

CELLFACTOR: Psychokinetic Wars

Quake 3 vuelve, pero esta vez sin soporte físico

Anunciado hace unos meses, Cellfactor: Psychokinetic Wars es el relanzamiento de un juego salido ya hace unos años en PC, famoso por el uso de las físicas. Ahora, el juego ha sido adaptado a consolas en formato digital.



La primera impresión que te llevas al jugar a Cellfactor es el hecho de haberlo ya jugado hasta la saciedad antes. Es un juego que bebe de la fórmula ya explotada con anterioridad desde los tiempos en los que los juegos de mecánica multijugador a lo Quake 3 o Unreal Tournament estaban en alza, y cuando un videojuego con semejante mecánica no dispone de los suficientes elementos que le distingan de los demás, te llevas la sensación de estar jugando a un mod, o simplemente la sensación de haber jugado ya antes al juego una y otra vez.

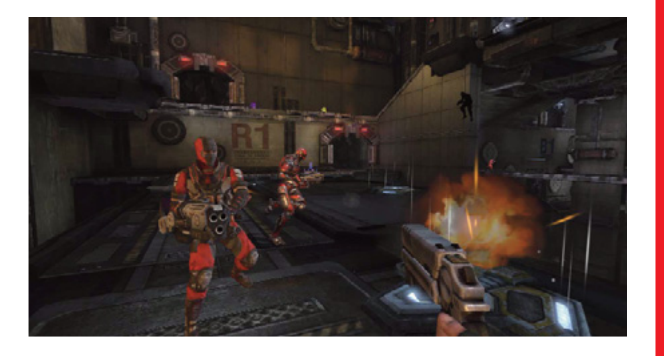
Y esa es la impresión que te llevas con Cellfactor.

Powered by Unreal Engine

Además, para más inri, el juego hace uso el Unreal Engine, haciendo que más de un mapa te suene y la sensación de haberlo jugado te puede desconcertar.

Sin embargo, debido a las posibilidades online del juego y algunos trucos ya conocidos para alargar la personalidad y el enganche de un título (personalización de personajes, y sistema de recompensas), es un título a tener en cuenta en caso de que quieras echarte unas pachangas con los amigos por poco precio debido a que el juego ha salido directamente en las plataformas online de PlayStation 3 e Xbox360, cosa

entendible porque a nivel de juego completo tendría demasiados rivales a los que batir.
En cuanto al nivel técnico, no hay mucho que decir. Como dije, los mapas no son nada del otro mundo, o más bien, no son nada que no hayamos visto ya. Gráficamente el juego cumple, siendo un juego que hace 4, 5 años hubiese sido vistoso, pero ahora no pasa de resultón. El sonido está de relleno y no llama la atención, y en cuanto a la jugabilidad, el uso de los poderes "psychokinéticos" se limita a poder tirar elementos del escenario a los enemigos, teletransportarse o crear un escudo de energía que te proteja de los proyectiles o ataques enemigos.
Sobre las posibilidades jugables, además del evidente modo multijugador con bots controlados por la máquina, está el modo multijugador online y el modo Reto, que viene a ser un modo dónde la máquina controla a los bots y tienes que superar distintas situaciones especiales. Cada personaje posee 10 misiones de Reto, que te pueden llevar unas cuantas horas y son un formidable entrenamiento para el modo online. Además, iremos ganando puntos con los que comprar habilidades que mejorarán a tu personaje a la hora de enfrentarte en nuevos combates.
Los modos de juego se reentre Deathmatch, Deathmatch por equipo, Asalto y Capturar la Bandera), y los personajes jugables se reducen a tres, cada uno con sus características propias, modificando ligeramente la experiencia de juego.



Conclusiones:

Aunque es entretenido, no se puede pasar por alto el hecho de que estamos jugando a prácticamente un mod de Unreal Tournament o Quake 3. Eso sí, hay que tener en cuenta el precio y el hecho de que el juego llega a divertir.

Alternativas:

Quake 3, Unreal Tournament, UT2003, UT2004, Unreal Tournament 3, OpenArena, el multiplayer de Halo 3 y un largo etcétera.

Positivo:

- Los poderes son divertidos
- La personalización de personajes

Negativo:

- El hecho de que no aporte nada nuevo
- Los mapas son poco originales

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

gráficos	70
sonido	55
jugabilidad	65
duración	75
total	**65**

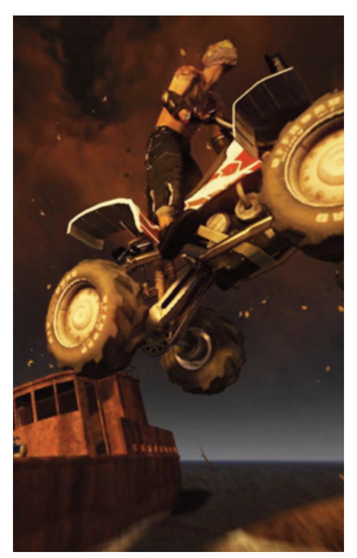


desarrolla: Asobo Stdio. · **distribuidor:** Codemasters · **género:** Velocidad · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:**+7

FUEL

Carreras off-road con un dulce toque de libertad

Uno de los juegos de velocidad más esperados del año llega de la mano de Codemasters para ofrecer una variada experiencia off-road con toques distópicos y salvajes que le conceden su propia identidad.



Personalmente considero a FUEL uno de los juegos más apetitosos y prometedores de este 2009. Viniendo de la mano de Codemasters y siendo un juego de velocidad, es difícil que la fórmula resulte en un fracaso, al menos a nivel de crítica o directamente de calidad, por lo que un título off-road multiplataforma con ligeros toques de mecánica sandbox en semejantes condiciones pinta muy apetecible.

Lejos de expectativas y del hype en general, la verdad es que se echaba de menos un título off-road de cierta calidad en formato multiplataforma tras el monopolio (al menos a nivel de calidad) de Motorstorm o la poca variedad jugable de PURE pese a ser éste multiplataforma.

Aún así, FUEL no es un clon descarado de Motorstorm ni es tampoco un estofado de títulos similares. FUEL tiene personali-

FUEL no es un clon descarado de Motorstorm ni es tampoco un estofado de títulos similares. FUEL tiene personalidad propia.





dad propia, tiene una identidad clara que destaca en detalles como la atmósfera distópica en la que se mueve.

Original, salvaje, improvisado

Y es que la ambientación de FUEL es quizá uno de los detalles que más lo alejan del resto de títulos. En FUEL vivimos en una época alternativa dónde los combustibles fósiles están en serio peligro de extinción, y dónde la inquebrantable ley de la oferta y la demanda ha hecho que una panda de locos al volante se juegue el pellejo en la carretera (fuera de ella, más bien) por unos cuantos bidones de combustible.

El combustible (Fuel en inglés, de dónde obviamente el título toma su nombre) es la moneda de cambio del juego y el trofeo a conseguir en la mayoría de carreras, pudiéndose encontrar de forma espontánea alrededor del mundo o bien como recompensa al terminar eventos.

Con él podremos comprar nuevos vehículos y nuevas apariencias para nuestro piloto.

El mundo está dividido en campamentos de distinta extensión y contenido en cuanto a la cantidad de carreras. Tengo que destacar que SIEMPRE podrás moverte hacia otro campamento con total libertad, es decir, que el juego realmente te da la oportunidad de hacerte sentir que el terreno recorrido es real y podrás pasarte montones de horas en total recorriendo las extensiones entre un campamento u otro. Esto obviamente tiene su recompensa en forma de barriles de Fuel que encontrarás por el camino o en los propios trofeos/logros de cada plataforma.

Los campamentos se organizan según dificultad, y podrás trasladarte de uno a otro según te con-



Sin duda, lo mejor del juego es la sensación de libertad. El hecho de ir a toda velocidad sin más guía que un GPS o el mapa atajando por dónde te plazca es un gran aliciente que hace que merezca la pena probar el título como mínimo.









venga una vez los hayas desbloqueado.

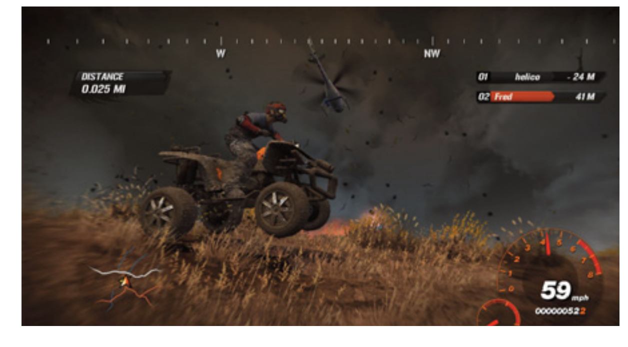
Born to be wild

Uno de los puntos más atractivos de FUEL desde que éste fuese anunciado es el hecho de disponer de una gran extensión de terreno por la cuál moverse con total libertad, pudiendo atajar o trazar tu propia ruta según prefieras. Depende del tipo de carrera que disputes, sólo te verás con la ayuda de un GPS o un mapa en el peor de los casos con el que te tendrás que orientar, teniendo libertad para efectuar las carreras como prefieras.

Y es que el hecho de que el juego posea grandes extensiones de terreno sin tiempo de carga alguno se paga: gráficamente el juego no da la talla, sobretodo en las versiones para consola, dónde además de poseer el juego un framerate ligeramente inestable, el juego posee unos modelados y texturas bastante mejorables para lo que llevamos de generación.

Si a eso le sumas el hecho de que la banda sonora es poco original, repetitiva, y que parece en general llevada a cabo por una banda novel por la que se ha pagado más bien poco, FUEL pierde varios enteros que aunque no dejan de hacerlo divertido, sí le restan mucho mérito para lo que podría ser un juego de velocidad redondo.

Porque por ser el juego es hasta variado: podrás conducir desde buggys hasta camiones en toda regla, pasando por quads, motos de cross e incluso coches muscle. La cantidad de modos de juego permite usar un montón de vehículos distintos, y ahí es dónde FUEL se muestra tal y como es: una auténtica bestia todoterreno (y nunca mejor dicho).



Arcade, que te quiero arcade
Una de las armas de doble filo que conlleva el tocar tantos tipos de vehículos distintos en un mismo juego es el hecho de que la física no es todo lo real que debería. Pese a que FUEL es un título a todas luces arcade, choca un poco el hecho de que a veces conducir una moto de cross -por ejemplo- sea igual a conducir un listón de acero con ruedas que aunque se choque con lo que sea difícilmente se verá afectado

Ojo al dato: FUEL es el juego "más grande del mundo" según el Libro Guiness de los Récords.

Recapitulando...
FUEL es un título difícil de analizar, porque mientras que por una parte es tosco, mediocre y mejorable, por otra es una delicia.
Nada más probarlo te llevarás la sensación de que estás ante un diamante en bruto, y si le das una oportunidad poco a poco verás que el juego se pule ligeramente hasta dar lugar a un gran título que te hará pasar MUCHAS horas frente a la pantalla, desbloqueando vehículos (que no son pocos), campamentos, o compitiendo online.
Porque esa es otra de las grandes bazas de FUEL, el multijugador. Aunque un juego sea técnicamente mediocre, si el planteamiento es divertido, el multijugador se puede contener una cantidad atroz de diversión. Y este es uno de esos casos.



Conclusiones:
Aunque en el terreno gráfico y el sonido es un juego bastante mediocre, el poder atajar colina arriba con un buggy, ¡ES BRUTAL! No, en serio. El juego es endiabladamente divertido.

Alternativas:
FUEL combina varios subgéneros y toma prestados elementos de otros muchos juegos, por lo que quizá puedes saciar tu sed de más con FlatOut, Motorstorm o PURE.

Positivo:
- Gran extensión de terreno
- Lo divertido de las carreras

Negativo:
- Gráficamente mejorable
- La banda sonora es monótona
- A veces demasiado arcade

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

gráficos	55
sonido	60
jugabilidad	85
duración	85
total	**75**

desarrolla: backbone · distribuidor: ea · género: musical · texto/voces: castellano · pvp: 39,90 € · edad:+12

ROCK BAND UNPLUGGED

Con la música a otra parte

La enésima apuesta sobre juegos musicales se hace portable. Lo que aparentemente era una apuesta insípida por la ausencia de instrumentos, increiblemente funciona. Let's rock, baby!



Desde la irrupción de ese monstruo social que es Guitar Hero, no son pocos los juegos musicales que han proliferado desde entonces. Durante mucho tiempo el rey del género sin ninguna discusión, desde el año pasado le ha salido una franquicia capaz de competir de tú a tú con el gigante de Red Octane. Ese es ni más ni menos que Rock Band.

Después de dos entregas en las consolas de sobremesa, en la que ha llevado al máximo exponente el concepto de banda, llega el turno de apostar por PSP. SIn la parafernalia de periféricos que fueron su gran baza en sus versiones mayores, el salto era cuanto menos arriesgado.

El reto era muy grande: Trasladar la esencia de grupo a una plataforma eminentemente unijugadora. ¿Como hacerlo? Convirtiéndonos en el hombre orquesta del siglo XXI.

Cuando fue anunciado, muchos nos echamos las manos a la cabeza. Hoy es justo reconocer que nos habíamos equivocado por completo.

Unplugged es endiabladamente adictivo. Y lo es en base a su concepción simple y directa. No necesitaremos mas de 7 botones para controlarlo todo. Y cuando decimos todo, es que es absolutamente todo.

El reto que nos plantea podríamos llamarlo modo carrera. En él debemos formar un grupo de cuatro instrumentos (bajo, bateria, guitarra y voz) y llevarlo a lo más alto del escalafón mundial. Sin embargo no va a ser una tarea precisamente sencilla. Los orígenes van a ser muy humildes, pero es el precio a pagar por la fama. Los Rolling Stones no se hicieron en un solo día, y nosotros no vamos a ser más que ellos.

Empezando a tocar en los tugurios mas escondidos de nuestra ciudad, deberemos ir consiguiendo estrellas y fans para ir desbloqueando nuevas actuaciones que nos permitirán contratar personal cualificado, y de esta manera ir progresando en nuestra ca-

Un tracklist de lo más granado

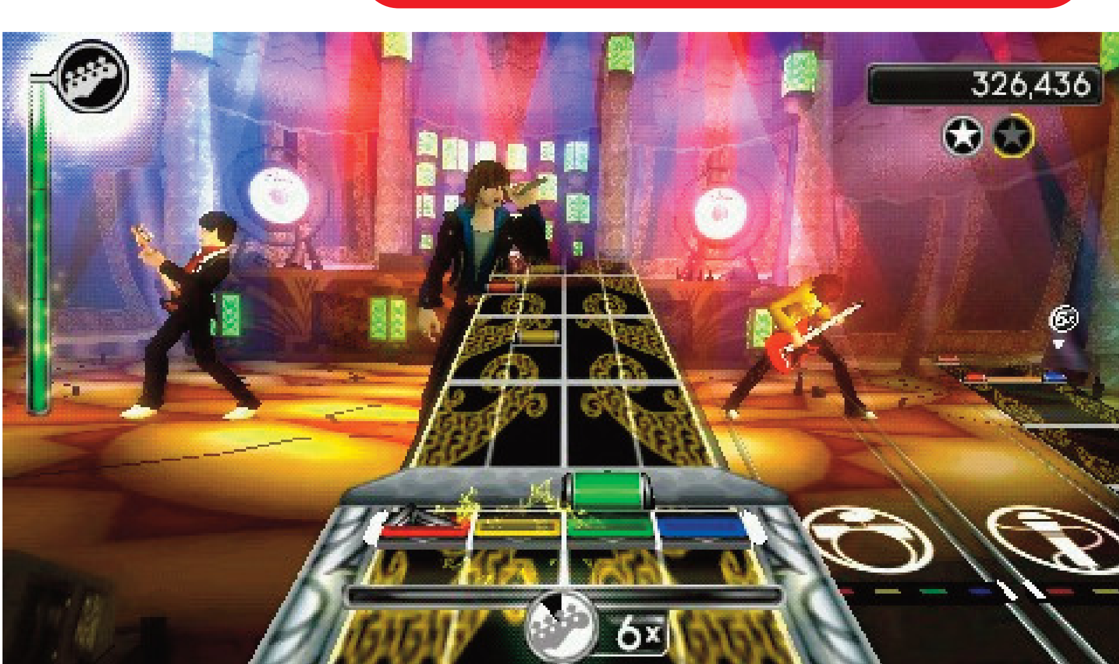
2000s
AFI - "**Miss Murder**"
All-American Rejects - "Move Along"
Audioslave - "**Gasoline**"
Black Tide - "**Show Me the Way**"
Freezepop - "**Less Talk More Rokk**"
Jimmy Eat World - "**The Middle**"
The Killers - "**Mr. Brightside**"
Lacuna Coil - "**Our Truth**"
Lamb of God - "**Laid to Rest**"
Modest Mouse - "**Float On**"
Queens of the Stone Age - "**3's and 7's**"
System of a Down - "**Chop Suey!**"
Tenacious D - "**Rock Your Socks**"

1990s
3 Doors Down - "**Kryptonite**"
Alice in Chains - "**Would?**"
Blink 182 - "**What's My Age Again**"
Foo Fighters - "**Everlong**"
Judas Priest - "**Painkiller**"
Lit - "**My Own Worst Enemy**"
Lush - "**De-Luxe**"
Mighty Mighty Bosstones - "**Where'd You Go?**"
Nine Inch Nails - "**The Perfect Drug**"
Nirvana - "**Drain You**"
The Offspring - "**Come Out and Play (Keep 'Em Separated)**"
Pearl Jam - "**Alive**"
Smashing Pumpkins - "**Today**"
Social Distortion - "**I Was Wrong**"
Soundgarden - "**Spoonman**"
Weezer - "**Buddy Holly**"

1980s
Billy Idol - "**White Wedding (Part 1)**"
Bon Jovi - "**Livin' on a Prayer**"
Dead Kennedys - "**Holiday in Cambodia**"
Motörhead - "**Ace of Spades**"
The Police - "**Message in a Bottle**"
Siouxsie & the Banshees - "**The Killing Jar**"

1970s
Boston - "**More Than a Feeling**"
Jackson 5 - "**ABC**"
Jethro Tull - "**Aqualung**"
Kansas - "**Carry on Wayward Son**"
Rush - "**The Trees**"

1960s
The Who - "**Pinball Wizard**"



rrera hacia el estrellato.

Y para ello controlaremos a todos los miembros del grupo. El verdadero punto fuerte del juego radica en este apartado. Pasar un juego en el que gran parte de su ideosincrasia radicaba en sus perifericos a una portátil ha sido mucho más sencillo de lo esperado. La dinámica a priori es compleja: mantener los cuatro instrumentos sonando a la vez. Sin embargo es mucho más sencillo en la práctica de lo que aparentemente pueda parecer.

En todo momento tendremos en pantalla las cuatro pistas. Cada una correspondiente a cada uno de los cuatro instrumentos. El cometido es ir completando cada una de las "frases" en el que está dividida la partitura para poder entrar en un modo automático. Estas frases están compuestas por un conjunto de notas, que pueden ir entre dos y treinta, dependiendo







Como se puede ver, el apartado gráfico no es su punto fuerte. Muy flojo en todos y cada uno de los aspectos.

de la dificultad de la pieza.

Una vez completada la frase, es momento de pasar a otra con los botones superiores. Conforme vayamos consiguiendo diversas frases consecutivas, iremos aumentando nuestro multiplicador de puntos. Y por ende, nuestra calificación al final del concierto.

Además, se ha añadido una barra de energía, que podremos activar una vez logremos llenar más de la mitad, y de esta manera doblar nuestro multiplicador de puntos.

Una jugabilidad realmente endiablada y que combina a la perfección con el espíritu ligero y accesible que tanto han conseguido atraer sus hermanos mayores. Cuando logréis acabar Painkiller en modo profesional, podréis mirar a los demás mortales por encima del hombro.

Además, el juego viene acompañado por un tracklist compuesto por 41 temas, de todas las épocas y de todos los géneros. A esto hay que añadir el reciente anuncio de EA por el cual se podrán adquirir más canciones a traves de la Store. Ya han sido anunciadas nueve, que llegarán en las próximas semanas.

Todo ello conforma un título que puede llegar a hacerse eterno. Además, su ajustada dificultad lo hace accesible a todo el mundo. Pero donde realmente váis a sentir la verdadera diversión que ofrece Unplugged es a partir del tercer nivel de dificultad. Ahí es donde se separa el grano de la paja.

Pero no todo es bueno. Si hay que poner un debe, este debe ir irremediablemente en el apartado gráfico. No está a la altura ni siquiera para un juego de este estilo. Los modelados no son todo lo buenos que se le puede pedir, y adolecen en muchos momentos de una falta de polígonos alarmante.

Cierto es que cuando empiezan a venir las fichas de colores por la pantalla, de lo único que estás pendiente es de lo que ocurre en tu partitura. Pero eso no es excusa para que este apartado hubiera recibido un mejor trato.

Conclusiones:

Adictvo como ninguno. Aúnque éramos recelosos de que este tipo de género triunfara en una portátil, el resultado ha acallado multitud de bocas. Un grandísimo trabajo que te enganchará muchísimas horas.

Alternativas:

Hasta que no llegue Guitar Hero, no tiene competencia directa en PSP. Tal vez Patapon pueda acercarse como juego musical, pero es un concepto totalmente distinto. ¡Esto es rock!

Positivo:

- Un gran tracklist.
- La jugabilidad más acertada en mucho tiempo.

Negativo:

- Acabado gráfico pobre.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	60
sonido	90
jugabilidad	97
duración	95
total	**89**

Una segunda opinión:

Aunque no es posible el uso de periféricos, Harmonix ha trasladado la esencia de Rock Band a PSP gracias a su sistema que permite utilizar todos los instrumentos. Puede parecer confuso al principio, pero una vez te adaptas al control, no te despegarás de él.

Ismael Ordás



desarrolla: Según versión · **distribuidor:** Activision · **género:** Musical · **texto/voces:** Castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** TP

GUITAR HERO: Greatest Hits

Algo así como un recopilatorio...de sí mismo.

Sin apenas hacer demasiado ruido llega Guitar Hero: Smash Hits, una recopilación de temas de antiguos Guitar Hero para que no caigan en el olvido y por primera vez, se puedan tocar en grupo a parte de con guitarra. ¿Merece la pena?

La verdad es que cuando escuché la noticia de que Guitar Hero iba a hacer una recopilación de temas de, precisamente, Guitar Hero, me pareció una idea genial.

Quizá los más nuevos en esto de aporrear instrumentos de pega no sepan que hubo una época en la que Rock Band no existía, Guitar Hero se tocaba únicamente con mando o guitarra, y ni siquiera poseían canciones originales.

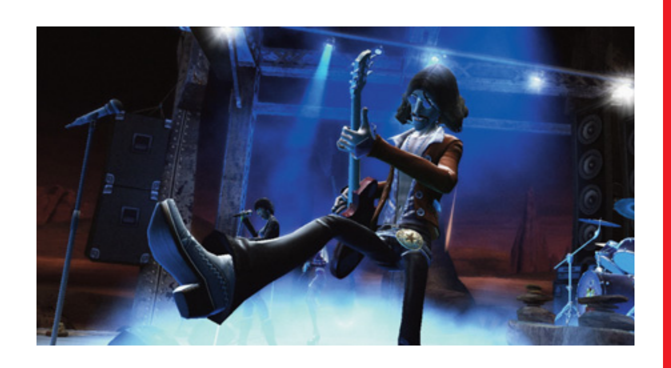
Lejos queda ya esas versiones cutres de los temas, haciéndole ambas un flaco favor a las versiones originales.

Y es que duele que los mejores temazos que han pasado por todos los Guitar Hero (como Heart Shaped Box de Nirvana o Killer Queen de Queen) se hayan quedado ahí, en meras versiones y limitados a la guitarra y el bajo como mucho (y casi que ni eso, porque el bajo antes de Guitar Hero World Tour era un mero y vago acompañamiento).

Porque esa es otra de las ventajas de GH: Greatest Hits (Smash Hits en Norteamérica), podrás tocar antiguos temas que se limitaban a la guitarra, con todo el set de instrumentos.

Además, el juego es algo así como un autohomenaje por la cantidad de años que ya tiene la saga a sus espaldas desde que la fórmula de la guitarra de plástico y los botones de colores triunfase, cosa que se demuestra en los típicos videos cómicos de introducción a los distintos escenarios y etapas del modo Carrera, siendo

Lejos quedan las versiones cutres de canciones haciéndole un flaco favor a las versiones originales.



protagonizados por cuatro de los más clásicos personajes de la saga como Johnny Napalm o Alex Steel.

Mucho precio, poca canción

En cuanto a lo importante, el set de canciones, la verdad es que se echan de menos algunos temas míticos de anteriores Guitar Hero, más aún cuando el juego en las versiones principales (PS3/360), vale la friolera de los ya habituales 70 euros de rigor y la totalidad de canciones del juego son temas ya aparecidos en entregas anteriores.

En resumen, que el set de canciones está bien, pero es ligeramente insultante que se hayan dejado en el tintero canciones que se echan claramente de menos (de Guitar Hero 3, sobretodo, que aunque sea relativamente moderno las canciones de éste no se pueden tocar en grupo), mientras que el juego vale lo mismo que un juego completo sin serlo realmente, ya que estamos pagando por una "actualización" de viejas entregas.

Para los que sean relativamente nuevos en la franquicia o no hayan catado alguno de los primeros Guitar Hero, es un título muy a tener en cuenta y endiabladamente divertido. Para los que hemos probado los principios de la saga y echamos de menos algunos temas, me temo que no lo merece tanto. Mejor esperar a que sea rebajado.



Se echan de menos algunas canciones, más aún cuando el juego ha salido a precio normal.

Conclusiones:

Si llegaste tarde al fenómeno Guitar Hero o bien quieres tocar en grupo antiguos temas, enhorabuena. Pero estás pagando 70 euros por algo que debería costar menos o que debería incorporar más canciones.

Alternativas:

Cualquier otro Guitar Hero es válido, ya que la diferencia entre las últimas entregas reside en la lista de canciones. También puedes probar con Rock Band.

Positivo:

- Divertido, como siempre.
- Es una gozada tocar los temas de GH2

Negativo:

- Si jugaste a los primeros GH, quizá sientes que estás jugando a lo mismo
- El precio. Es abusivo.

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

gráficos	80
sonido	85
jugabilidad	90
duración	80
total	**70**



desarrolla: nintendo · **distribuidor:** nintendo · **género:** boxeor · **texto/voces:** inglés/castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:**+12

PUNCH OUT!! WII

Directo a la mandíbula

Nintendo se ha propuesto reverdecer laureles. La reutilización sistemática de las franquícias que una vez la encumbraron se abren paso en el catálogo de Wii. Tal vez sea hora de mirar hacia otro lado...



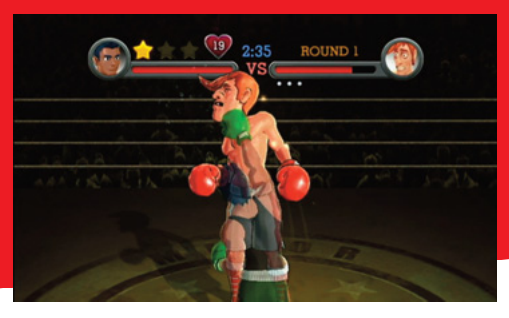
Si hay una compañía fiel a sus franquicias hasta la extenuación, esa es sin ningún tipo de dudas Nintendo. Tras la llegada del enésimo Mario, tras pasear por Hyrule de nuevo, después de cruzar el espacio con Samus y disfrutar de las carreras mas alocadas de karts, le ha tocado el turno a su saga de boxeo.

En un mundo que devora de manera sistemática los nuevos títulos, Nintendo sigue apostando por viejas glorias. Sin embargo no siempre acaba de dar con la tecla del éxito. Este es el caso de Punch Out!! Un buen juego pero que a día de hoy se muestra como una apuesta claramente insuficiente.

La saga vió por primera vez la luz en la vieja NES, para dar paso después al que sin ninguna duda fue la mejor entrega de la serie: Super Punch Out para Super Nintendo. Desde entonces hasta

El retorno de esta saga a las consolas de Nintendo nos deja un gusto contradictorio. Es bueno, pero no acaba de romper en ningún aspecto.





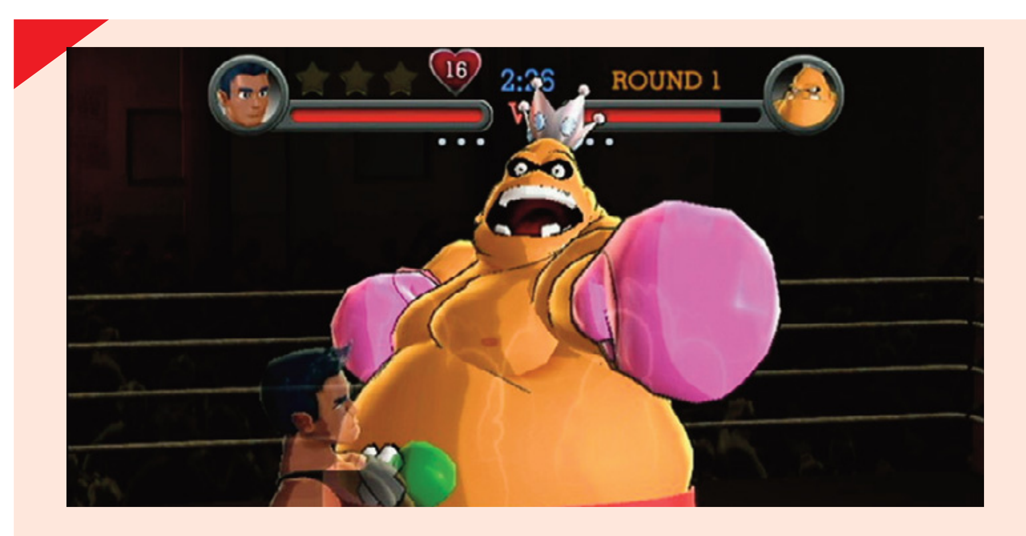
ahora ha habido una sequía muchas veces incomprendida por los millones de fans que reclamaban un retorno glorioso de este gran clásico.

Sin embargo este retorno siembra ciertas dudas en su propio planteamiento. Tanto es así que el riesgo que se ha corrido en su concepción ha sido nulo. Estamos ante el mismo juego que vió la luz en 1995 al que se le ha realizado un lavado de cara. ¿Es esto un aspecto negativo? No. El juego presenta una fórmula accesible y atrayente, que cautiva en un primer momento por su alto grado de diversión. Sin embargo esa fórmula se acaba disolviendo como un azucarillo en cuanto nos damos cuenta que es tan profundo como Yola Berrocal.

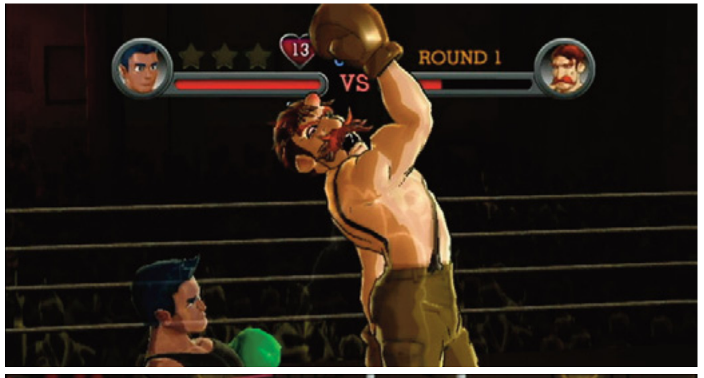
Hoy en día es necesario presentar el producto de otra manera. Ofrecer algo más que unos gráficos graciosetes y un sistema de control metido con calzador. No se puede supeditar todo al “es divertido” cuando apenas ofrece ni un sólo aliciente para ser rejugado. Este no es el retorno que hubiésemos querido.

El juego nos presenta a Little Mac, un imberbe de 17 años cuyo único reto en este mundo es llegar a convertirse en el Campeón Mundial de Boxeo. Para ello deberá sortear tres circuitos, cada uno comprendido por 4 luchadores, así como un desafiante combate final para llegar a hacernos con el cinturón.

La gracia del título reside enteramente en el diseño de los personajes. La mayoría corresponden a caricaturizaciones extremas de prejuicios nacionalistas. De esta manera nos encontraremos al violento irlandés, al empalagoso francés, al bruto canadiense o al torero espa-



El diseño de los personajes es el verdadero punto fuerte que ofrece el título. En muchos momentos nos sobrecogerá su envergadura. Pero como dice el dicho, más vale maña que fuerza, y no nos será nada dificil encontrar su punto débil.









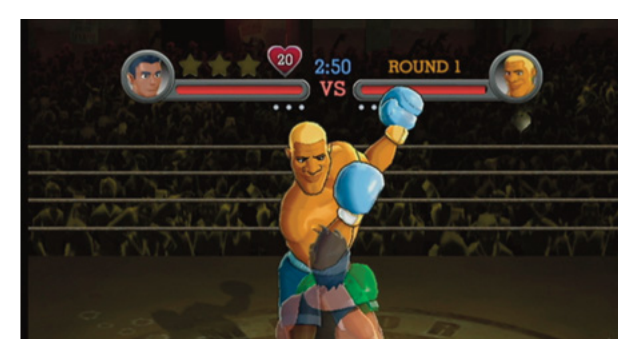
ñol. 13 combates en total para lograr nuestro desafío. Aúnque una vez alcanzado, será hora de defenderlo.

Para ello el título se ha propuesto explotar al máximo la jugabilidad que ofrece Wii. Propuesto, porque la realidad es muy diferente. Es por ello que a pesar de poder controlar a nuestro personaje a través del combo Wiimote/Nunchuck o sobre la Wii Board, acabaremos controlando a L.M. con el control clásico, situando el Wiimote de manera horizontal. Controlándolo como toda la vida de Dios.

Después de ver aquella "demo técnica" que fue Wii Sports, uno esperaba que al menos este acercamiento al boxeo llevará ese concepto de jugabilidad más allá. Y éste era el título que debería haberlo hecho. Sin embargo la respuesta de ámbos periféricos se limita únicamente a lanzar puñetazos. No hay detección de posición ni de orientación de los mismos, ya que nos moveremos usando el joystick. Desconcertante.

Por ello, una vez apalancados en el sofá, viajamos en el tunel del tiempo para encontrarnos el mismo juego que vimos hace ya casi 15 años. Alguien debería empezar a plantearse seriamente dentro de la cúpula de la compañía si ésta "nueva" forma de jugar que tan buena aceptación de marketing ha tenido, es sólo eso, una mera estrategia. Si hasta la propia casa madre ha perdido el interés de adaptar esas posibilidades a sus propios juegos, algo no funciona. Y la solución no pasa por el enésimo añadido/periférico.

La jugabilidad que ofrece es eminentemente arcade. Algo lógico por otra parte. En el que deberemos estudiar los patrones



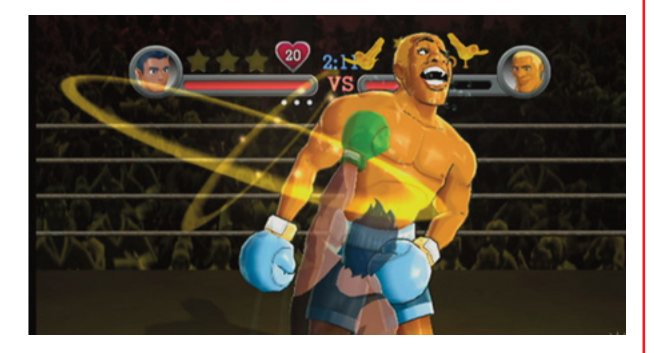
de comportamiento de nuestro rival para poder elegir la mejor estrategia de ataque. Para ello tendremos tres posiciones para esquivar golpes enemigos y cuatro tipos de golpes: arriba y abajo y sus combinaciones con izquierda y derecha.

Dos rondas de 13 combates se nos antoja una duración muy corta en este tipo de juegos. Podía haber dado más.

Hasta aquí todo bien. SIn embargo el problema comienza cuando nuestros rivales sólo poseen cuatro tipos de rutina como máximo para acabar con nosotros. No nos llevará más de tres intentos aprenderlas y acabar con su linda cara decorando la lona del ring.

Esto traducido a duración es catastrófico, puesto que como ya hemos dicho, el juego se basa en dos rondas de 13 combates, una para obtener el cinturón, y otra para defenderlo. Si somos medianamente hábiles o si ya tenemos experiencia con sus antecesores, no nos llevará más de 4-5 horas acabar el título.

Además, el juego no invita a ser rejugado en exceso. Una vez acabado este modo carrera, tenemos la posibilidad de conseguir ciertos retos. Pero estos carecen en su gran mayoría de ningún tipo de interés. Lo único que puede alargar la vida del mismo es el modo versus, al menos aquí nuestro rival no es tan previsible como los presentados por la máquina...



Conclusiones:

No es un mal título, pero no es ni mucho menos lo esperable en Wii. Como consuelo nos queda que tecnicamente esta notablemente resuelto y su apartado gráfico está muy trabajado. Pero que podía haber sido much más, también.

Alternativas:

La única alternativa de calidad es la que presenta Wii Sports. Todo lo demás no es más que perder el tiempo y el dinero. Increible como una demo técnica puede ser el mejor exponente.

Positivo:

- *Graficamente notable*
- *El retorno de un gran clásico*

Negativo:

- *Su control no explota el Wiimote*
- *Excesivamente corto*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	85
sonido	75
jugabilidad	77
duración	60
total	**75**

Una segunda opinión:

A pesar de contar con un buen apartado gráfico, el juego se aprovecha descaradamente del factor nostálgico para ofrecernos una entrega que no ofrece ninguna profundidad. No puede excusarse en su naturleza arcade para justificar una entrega con tan pocas novedades. Si careces de Wii Board, el juego sólo puede exprimirse con el control clásico. Recomendable para aquelos que busquen divertirse un rato y sin complicaciones. Prescindible para el resto.

Jose Luis Parreño



desarrolla: tri-ace · **distribuidor:** koch media · **género:** j-rpg · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+12

STAR OCEAN THE LAST HOPE

Un viaje estrellado

La precuela de la saga llega de forma exclusiva a X360. Un J-Rpg de corte no tan clásico que viene a intentar hacerse un hueco en el siempre complicado mercado occidental. Un buen intento. Pero solo eso...



En un mundo donde la masificación de juegos de rol comienza a ser preocupante, es necesario ofrecer algo que te diferencie del resto capaz de decantar la balanza a tu favor. Esa es la mayor premisa en este competitivo mundo. Sin embargo no es el caso de Star Ocean. Un juego cuidado, resultón pero que no sobresale en ningún apartado concreto.

Es el año 2064. La Tierra está abocada a su propia extinción por culpa de la despiadada Tercera Guerra Mundial. Aquél planeta que una vez alojó vida, se consume por la necedad de la especie humana. La humanidad debe encontrar otro lugar para subsistir, y ese será nuestro cometido.

Este es el comienzo de nuestra aventura, y como podéis intuir, nos vamos a pasar las siguientes 30 horas viajando por los diversos mundos en busca de un lugar

La línea argumental está mal hilada. Falta de ritmo y carente de empatía. Ofrece alguna cosa interesante, pero el doblaje le hace un flaco favor

para nuestra especie.

Esta temática galáctico-futurista es su carta de presentación en un género que tradicionalmente apuesta por los mundos fantásticos e idílicos. Una idea en principio atrayente, pero que se convierte en un caballo de Troya para el propio juego, dado lo increiblemente complejo que resulta trazar un guión bajo estos parámetros. Un guión que es un pilar básico en cualquier juego de rol oriental que se precie.

Si a la propia falta de ritmo de la historia le añadimos un doblaje mediocre y falto de carisma, convierte el pasar las horas en una sucesión anodina de viajes intergalácticos.

Pero no todo es tan negro en el horizonte de The Last Hope. De hecho su apartado técnico resulta notable, luciendo unos escenarios y un grupo de texturas bastante trabajados, amen del cuidado con el que han sido tratados los modelados de los personajes. Es un juego realmente bonito. Pero el precio a pagar es muy alto. Demasiado.

Esto tiene su razón de ser en los ojos con los que miramos este Universo. La cámara que acompaña a este Star Ocean es casi esquizofrénica. Resulta patológicamente preocupante que un juego de este calibre, con un estudio que tiene una trayectoria detrás como es Tri-Ace se pegue semejante patinazo en un punto que afecta de manera directa a la jugabilidad.

Esta “amiga” va a hacer de las suyas durante toda la aventura. Nos va a amargar de manera preocupante nuestra orientación por el escenario, pero es que además va a conseguir desquiciarnos en los combates. No van a ser una, ni dos, ni tres... las veces que por su culpa no calculemos bien nuestro ataque y quedemos a pecho descubierto (con cara

Una historia sideral

Para encontrar los orígenes de la saga, hay que retornar a los tiempos de SNES. En 1996 fue lanzado Star Ocean. Un juego que nunca llegó a ver la luz fuera de las fronteras del Sol Naciente de manera oficial. No fue hasta el pasado año cuando Occidente pudo conocer los orígenes de esta historia gracias al remake lanzado en PSP.

En 1998 llegó The Second Story, esta vez en exclusiva para PSX, y que fue remasterizada para su lanzamiento en PSP también el año pasado. Tuvimos que esperar 5 años para conocer la tercera entrega. Till the end of Time aterrizó esta vez en exclusiva para PS2, para relanzarse un año después en una edicción Director’s Cut.

Star Ocean ha sido siempre una franquicia asociada de una manera u otra en los últimos tiempos a Sony, y que sorprendentemente cambió de bando en esta generación en una clara maniobra por parte de Microsoft de hacerse un hueco en el duro mercado japonés.



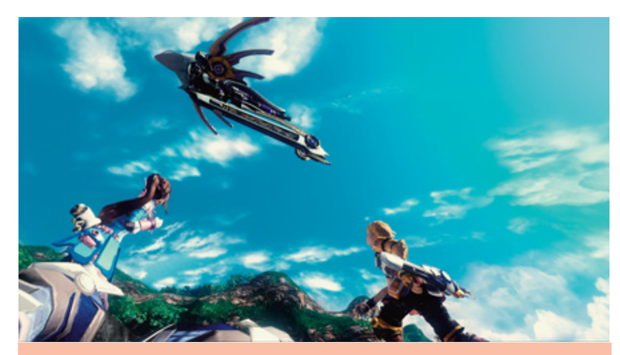
de tonto para mas inri) frente al ataque de nuestro enemigo.

Pero si hay que establecer dos pilares en los que sustentar esta aventura, es indudable que estos deben de ser la exploración y el combate. Quien haya probado con anterioridad un Star Ocean, sabrá que durante toda su trayectoria se ha puesto especial cuidado en estos dos apartados, aúnque se haya tenido que sacrificar la parte argumental para ello.

Es por esto que en esta entrega cobra especial relevancia las mazmorras. Kilométricas, extensas y retorcidas. Además de carecer de un número lógico de puntos de guardado. Si pensáis echar una partida de 20 minutos, definitivamente este no es vuestro juego. ¿Es dificil? No, pero requiere una gran inversión de tiempo dedicado en exclusiva para poder saborear lo que ofrece. Y eso desde luego no esta







El apartado gráfico es notable, con un trabajo de texturas y modelados realmente reseñable. Lástima que otros aspectos no esten tan bien...

al alcance de la paciencia de todo el mundo.

El otro pilar en el que se sustenta es en el combate. Sin ser el paradigma de la perfección, es justo reconocer que este es sin lugar a dudas el verdadero punto fuerte del juego. Alejándose por completo del duro corsé de los combates por turnos que durante años han mantenido axfisiados a los grandes del género, The Last Hope apuesta por una simbiosis que aúna con increible maestría la estrategia y la acción en tiempo real.

La cámara es en sí misma, el mayor enemigo del juego. Triste pero cierto.

Si la cámara cumpliera su cometido de una manera al menos eficiente, podríamos decir que estamos ante el modo de batalla más conseguido de los últimos tiempos.

En él controlaremos a nuestro personaje, pudiendo intercambiar en todo momento entre cualquier miembro del grupo. De esta manera podremos acometer los ataques que consideremos oportunos en tiempo real. Sin embargo este tiempo real es más ficticio de lo que pueda llegar a parecer por el nombre, puesto que cada ataque conlleva un tiempo de "recuperación" en el que nos volvemos vulnerables ante el ataque enemigo. Es por ello que resulta primordial calcular los tiempos de ejecución de nuestros ataques, así como plantear una buena estrategia de grupo.

Todo ello unido conforma un coctel demasiado heterogéneo. Tenemos una historia pobre combinados con un entorno gráfico notable. Una gran banda sonora pero que debe ocultar el escaso empeño de los dobladores ingleses. Un gran sistema de combate lastrado por una penosa cámara. Son demasiadas contradicciones que hace que la visión general sobre el conjunto no sea todo lo satisfactoria que cabría esperar de un título que estaba llamado a cumplir metas mayores.

Conclusiones:

Se esperaba mucho de The Last Hope. Sin embargo su puesta de largo presenta casi tantas sombras como luces. Y eso es un doble filo demasiado peligroso. Hay otras apuestas mejores y sin salir de la propia consola...

Alternativas:

Lost Odyssey sigue siendo el rey por antonomasia de los JRpg en la consola de Microsoft. La otra obra de Sakaguchi, Blue Dragon es tambien bastante superior. No dejes de echar un vistazo a Eternal Sonata o Infinite Undiscovery.

Positivo:

- Apartado técnico notable
- Gran sistema de combate

Negativo:

- Argumento muy mal contado
- La pésima cámara

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	84
sonido	87
jugabilidad	77
duración	80
total	**79**

Una segunda opinión:

Un RPG con grandes altibajos. Una buena historia pero no del todo bien narrada. Un sistema de lucha entretenido, pero unas mazmorras cansinas en ocasiones. Un juego que le cuesta mucho arrancar. Si conseguimos aguantar las primeras horas puede engancharnos. En resumen, un RPG del que esperábamos mucho y que nos ha dejado con sabor agridulce.

Jose Luis Parreño

desarrolla: MySims Studio · **distribuidor:** EA · **género:** Velocidad · **texto/voces:** Castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +3

MySims Racing

EA se sube al carro de los arcades de karts

Electronic Arts sigue expandiendo su franquicia MySims, esta vez en forma de juego de velocidad que hará las delicias de los críos y los no tan críos aficionados a los arcades de karts. Tiembla, Mario Kart. Tiembla.



Seamos sinceros: de un juego con el título de "MySims Racing" todos sabemos que no vamos a encontrar un título con una profundidad jugable apabullante o una calidad técnica intachable.

MySims Racing es el enésimo arcade de karts que bebe de la férrea fórmula de Mario Kart, llegando a un nivel quizá demasiado literal y copiando por completo la fórmula, dando lugar a un juego que de no ser por las pequeñas mejoras que se le han añadido al título, estaríamos jugando a un mod de Mario Kart.

Y es que todo elemento del famoso juego de karts del fontanero tiene su análogo en MySims Racing. En vez de cubos arcoiris con interrogación, hay cajas de regalos, en vez de plátanos para entorpecer a los rivales, hay calabazas, etcétera.

Todo elemento del famoso juego de karts del fontanero tiene su análogo en MySims Racing. En vez de cubos arcoiris, hay cajas de regalos, por ejemplo.

El juego posee también elementos nuevos que hacen al juego necesariamente diferente de Mario Kart, como ítems que no tienen comparación en éste; o la gran diferencia, el hecho de que MySims Racing posea un modo historia, pudiendo interactuar con distintos personajes a diferencia de otros arcades de karts dónde sólo participas en carreras. Además otro gran punto a favor es el hecho de que en MySims Racing puedes personalizar completamente a tu personaje y tu bólido, adquiriendo piezas para éste según avances en el juego. En Mario Kart DS sólo se puede personalizar el escudo y aún así es muy insuficiente para darle a tu personaje un toque personal realmente identificable.
En MySims Racing no es así: puedes modificar el peinado de tu personaje, su color de piel, su vestuario, los colores de éste, el color del vehículo, añadirle alerones, diferentes tipos de tapacubos o llantas, etcétera.
Por lo demás, el juego es prácticamente idéntico a un arcade de karts al estilo del ya mencionado Mario Kart. El juego posee pistas bastante originales, además de temas musicales bastante agradables para las distintas carreras, gráficamente es un juego agradable y aunque el corte de los escenarios y los personajes es bastante más infantil e inofensivo que en la mayoría de arcades de karts el juego jamás llega a un nivel pedante o demasiado infantiloide.
Como dije antes, tanto la personalización de personaje y vehículo como el modo historia son dos alicientes frente a sus competidores.



Conclusiones:

Pese a poder parecer un burdo clon de Mario Kart DS a primera vista, MySims Racing posee dos alicientes tan grandes como la personalización y un Modo Historia. Casi nada.

Alternativas:

En Nintendo DS tienes a Mario Kart DS y Diddy Kong Racing como principales exponentes. En otras plataformas, hay miles, sólo cambia la franquicia.

Positivo:

- Técnicamente es bueno
- La personalización de personajes y vehículos
- El Modo Historia

Negativo:

- A veces recuerda demasiado a MK
- Puede resultar algo infantil

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

gráficos	80
sonido	75
jugabilidad	80
duración	75
total	**75**

desarrolla: pop games · **distribuidor:** steam · **género:** estrategia · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 9,99 € · **edad:** n.d.

PLANTS vs ZOMBIES

Defiendete del ataque de los zombies

Pop Games es una desarrolladora independiente que basaba su éxito en juegos tipo beweled, ahora llega con un juego de estrategia en tiempo real en el que el buen humor y mejor hacer prevalecen sobre los aspectos técnicos.



Decía la canción de finales de los 70 que el video había asesinado a la estrella de la radio, en nuestro mundillo podemos decir que el video se está comiendo al juego, las secuencias cinemáticas, los quick time events, las escenas en las que la participación del jugador es mínima están haciendo de algunos videojuegos algo más cercano a la industria del cine que al concepto que se tenía de ellos en un principio en el que el objetivo claro era divertir al usuario. Soy el primero al que le gustan unos gráficos espectaculares y un desarrollo adecuado de los títulos a los que juego pero no viene mal, que cada cierto tiempo aparezca un juego como el que comentamos en estas lineas que venga a recordar que el objetivo básico de un videojuego es divertir a quien lo juega.

PlantsVSZombies es un juego sencillo y divertido, tomamos el papel del propietario de una casa y debemos defenderla del ataque de unos zombies plantando distintos tipos de plantas que realiza cada una de ellas una acción diferente, el sentido del humor en cada uno de los aspectos del juego (el zombie Michael Jackson es memorable) y la variedad tanto de plantas (49) como de zombies (26) es lo que otorga a este juego la personalidad y profundidad ne-

cesarias para desmarcarse de otros muchos juegos de este género mezcla de arcade y estrategia tipo defender el castillo.

Deberemos gestionar los recursos y decidir que tipo de plantas utilizaremos en cada posición de una cuadrícula para detener los ataques zombies a lo largo de cincuenta niveles divididos en fases con diferentes características cada una de ellas, en los primeros ataques dispondremos de una pequeña variedad de plantas y los zombies serán sencillos de derrotar pero la dificultad se va ampliando progresivamente ya que al finalizar cada nivel dispondremos de una planta nueva para usar y los zombies serán más duros y utilizarán nuevas formas de ataque que en la mayoría de los casos lograrán arrancarnos una sonrisa.

Aparte de las 50 fases del juego en sí, hay un número elevadísimo de minijuegos que iremos desbloqueando al finalizar las primeras, en algunas de ellas controlaremos a los zombies en el ataque a la casa.

Técnicamente el juego no desentona, los gráficos son 2D pero con un gusto y nivel de detalle a destacar y solo se le podría reprochar que los zombies se parecen demasiado unos a otros.

El sonido es espectacular, una banda sonora como las de antes, de las que quedan en tu cabeza y tarareas dos horas después de dejar de jugar. Los efectos de sonido están a la altura del juego y logran complementar perfectamente el ambiente divertido y sencillo, a la vez que profundo que tiene el juego en todos y cada uno de sus aspectos.



Conclusiones:

Al principio puede parecer un juego más, si le das una oportunidad te engancha y no puedes dejarlo hasta que lo terminas. No cometas el error de instalarlo en el PC del trabajo.

Alternativas:

A este nivel y por este precio es muy complicado encontrar un juego que pueda servir de alternativa.

Positivo:

- Divertido y adictivo
- El humor del que hace gala

Negativo:

- Se hace corto, ¿para cuando más misiones o una segunda parte?
- Los zombies se parecen demasiado unos a otros.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	86
sonido	92
jugabilidad	96
duración	90
total	**90**

Una segunda opinión:

Unos de los títulos más adictivos de los últimos años, con una mecánica sencilla y original y una banda sonora pegadiza difícil de olvidar. Diversión a precio reducido en Steam.

Ismael Ordás



desarrolla: Sega · **distribuidor:** Sega · **género:** deporte · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+3

VIRTUA TENNIS 2009

El mejor juego de tenis ha vuelto, otra vez.

Rafa Nadal lucha cada mes por mantenerse como número uno del ranking ATP. Nosotros podremos intentar bajar al mallorquín de ese primer puesto en el nuevo Virtua Tennis 2009.

La saga de juegos deportivos Virtua Tennis se ha consagrado con sus anteriores entregas como el mejor videojuego de tenis existente en el mercado, mezclando unos gráficos excelentes con un control intuitivo y fácil de entender.

Acaba de aparecer en el mercado Virtua Tennis 2009 y las sensaciones que produce el juego no son tan buenas como en entregas anteriores. Y hay que tener una cosa clara, Virtua Tennis 2009 es a nivel técnico tan bueno como lo fue Virtua Tennis 3, un juego sobresaliente, pero el problema reside en que es demasiado similar a la tercera entrega, tanto, que Virtua Tennis 2009 está mas cerca de ser un Virtua Tennis 3 actualizado con los tenistas del 2009 y con ligeras mejoras que de ser un verdadero Virtua Tennis 4.

Gráficamente el juego muestra un gran nivel, aunque no mejora mucho lo mostrado en Virtua Tennis 3. A destacar, la caracterización de los jugadores que ahora parecen estar vivos en el juego, veremos a Nadal y el resto de jugadores hacer sus gestos clásicos, así como correr y golpear del mismo modo que lo hacen en la realidad.

El diseño de los personajes también ha mejorado desde la tercera entrega, siendo todos los tenistas perfectamente recreados en el juego.

Todos los demás aspectos del juego muestran un nivel similar al de Virtua Tennis 3.

El apartado sonoro también presenta un buen nivel, los tenistas hacen sus gritos característicos al golpear o ganar un punto y el juez de fila canta los puntos en el idioma del país en el que jugamos el torneo, nada que no hayamos visto en anteriores entregas de Virtua Tennis. La música del juego continúa teniendo una buena calidad, pero sin terminar de convencer como si lo hizo en las dos primeras entregas del



juego.

Jugablemente el juego continua siendo una delicia jugable, sencillo, asequible a cualquier jugador, efectivo y con muchas posibilidades.

Virtua Tennis 2009 es la versión actualizada de Virtua Tennis 3.

Pero a excepción del sistema de saque, que si ha sufrido una remodelación importante, todo lo demás se mantiene en la misma línea que en Virtua Tennis 3.

La duración del juego es muy amplia. Disponemos de la posibilidad de jugar torneos individuales o de dobles tanto contra la CPU como contra otros jugadores mediante partidas online y offline. Además también se encuentra presente el modo World Tour en el que podremos crear nuestro propio tenista y hacerlo crecer tenísticamente hasta convertirlo en el mejor del mundo. Quizás los minijuegos y la inclusión de la Copa Davies en el modo World Tour sean las principales novedades de este Virtua Tennis 2009.

Virtua Tennis 2009 es muy similar en todos los apartados a Virtua Tennis 3, tanto, que llegará a aburrir a los que ya disfrutamos a fondo de la tercera entrega del clásico de Sega. Aún así, Virtua Tennis 2009 continua mostrando un nivel fantástico y es, sin discusión, el mejor videojuego de tenis que podéis jugar junto a la tercera entrega de Virtua Tennis. Recomendado especialmente para todos los jugadores que no han podido disfrutar de Virtua Tennis 3.



Conclusiones:

Virtua Tennis 2009 es un buen juego, que se ve absolutamente deslucido debido a que es muy parecido a Virtua Tennis 3, tanto, que aburrirá a los que ya jugaron a la tercera entrega.

Alternativas:

La tercera entrega de Virtua Tennis ofrece prácticamente lo mismo a un precio muy inferior. Top Spin 3 presenta un sistema de jugar al tenis mas cercana a la simulación, sistema que no gustará a todos los jugadores.

Positivo:

- Muy bueno en todos los apartados
- También disponible en Wii
- Buen modo online

Negativo:

- Demasiado parecido a Virtua Tennis 3

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	90
sonido	85
jugabilidad	90
duración	93
total	76

Una segunda opinión:

Pocas mejoras graficas pero igual de espectacular que siempre. En cambio, si se nota mas suavidad en los movimientos, ya que han mejorado bastante este apartado. Para Playstation 3 su compra es obligada puesto que el 3 no tenia online. Por lo demás, muy similar a la tercera entrega.

Ismael Ordás Carro

desarrolla: blue omega · **distribuidor:** codemasters · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 56,90 € · **edad:**+18

DAMNATION

Disparos y plataformas con estilo Steampunk

Las prometedoras ideas de Damnation quedan ensombrecidas por un pobre apartado técnico, unos personajes sin carisma, una historia sin demasiada chispa y por pequeños pero numerosos errores.



Tengo que reconocer que la historia sobre el desarrollo de Damnation es digna de contar y aclara muchos de los interrogantes sobre el juego. Damnation nació hace ya unos años como un mod creado por aficionados a los videojuegos para el Unreal Tournament 2004. El mod tenía un aspecto realmente fantástico y por ese motivo estos aficionados, algunos de ellos integrantes de la desarrolladora Blue Omega, decidieron bajo el mecenazgo de Codemasters desarrollar Damnation como juego independiente, su primer videojuego tras trabajar en dos películas anteriormente como fueron Dark Ride y Danika.
El hecho de que Damnation fuese el primer desarrollo de Blue Omega no fue suficiente para pasar desapercibido durante su desarrollo, ya que el juego levantó unas altas expectativas debido al uso del fantástico motor Unreal

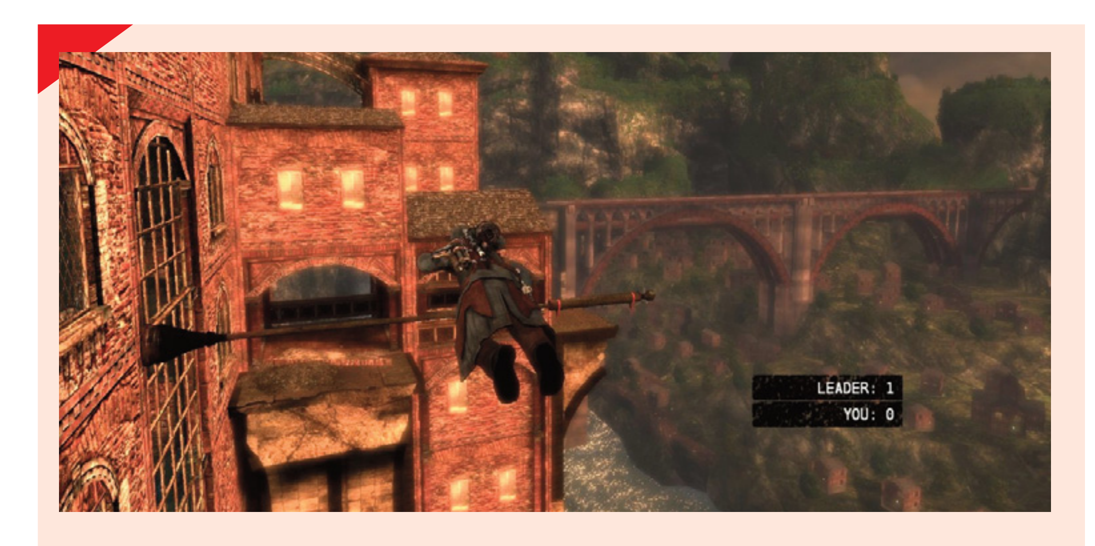
La mezcla del viejo oeste con el estilo steampunk no termina de encajar en Damnation





Engine 3 y a las innovadoras ideas jugables que presumiblemente terminarían siendo la base del juego.
Finalmente, por unos motivos o por otros y tras varios retrasos a sus espaldas, el juego no ha cumplido las expectativas.
El juego se desarrolla en pleno conflicto bélico en un terreno llamado Damnation, el cual da nombre al juego. Hay dos ejércitos enfrentados, los conquistadores autoproclamados nueva América, los cuales hacen uso de una sustancia llamada suero para potenciar sus habilidades, y los supervivientes a las conquistas del ejercito de nueva América, los cuales se encuentran atrincherados en Terra Verde, el último territorio que falta por ser conquistado por nueva América para que esta se proclame vencedora de la guerra.
Tomaremos el papel de Rourke cuya novia ha sido raptada por nueva América, y en todo momento seremos acompañados por otros dos vaqueros controlados por la consola o jugadores en caso de partidas multijugador.

Gráficamente el juego se muestra flojo, inestable y poco impactante en todo momento.
Los personajes principales tienen un diseño tosco y con pocos detalles, la estética Steampunk que muestran no les favorece en nada. Los jefes finales se muestran sin ningun tipo de expectacularidad y pasan desapercibidos en todos los casos. Los escenarios son enormes y con varias alturas, estos escenarios tienen un diseño muy cuidado que propone múltiples posibilidades de resolución de misiones, pero presentan unas texturas y acabados dignos de las consolas de la anterior generación, que además se reciclan



Uno de los puntos fuertes del juego es el tamaño de los escenarios y las diferentes alturas que estos presentan, las posibilidades en cuanto a plataformas son amplias, pero hacen que las fases de acción se echen en falta.









una y otra vez en las diferentes misiones, no estando ni mucho menos, a la altura de juegos actuales como Gears of War 2, Killzone 2 o Resistance 2. Los videos creados con el propio motor del juego también son muy pobres gráficamente y se ralentizarán en muchas ocasiones durante la partida.
La inteligencia artificial de los enemigos y de nuestros compañeros es muy baja, siendo fácil ver a alguno de ellos dar vueltas a una parte del escenario o quedarse quietos mientras les disparan.

El apartado sonoro es quizás el más destacable del juego. El juego está traducido y doblado, aunque se detectan algunos errores en la traducción. Los efectos de sonido están bien realizados, siendo realistas con el tipo de arma que utilizamos y la estética tan peculiar del juego, pero sin llegar a sobresalir en ningún momento. Las melodías pasarán inadvertidas durante el juego, sin desentonar, pero tampoco sin destacar en exceso.

Jugablemente el juego es contraproducente. Por un lado presenta unos personajes ágiles, así como unos escenarios diseñados para escalarlos y disfrutar con sus posibilidades, pero por otro, los personajes son fornidos vaqueros, los cuales no deberían, por sentido común, tener una habilidad especial para la escalada. Las armas presentan pocas novedades y a excepción de una pistola de clavos no son tan novedosas como esperábamos, funcionan a vapor, pero no dejan de ser, pistolas, escopetas, rifles, ametralladoras o fusiles, nada nuevo. Además importará poco en la zona del cuerpo en la que dispares al enemigo a excepción de los disparos con rifle, con los



cuales si es necesario apuntar a la cabeza para conseguir buenos resultados.
La posibilidad de conducir motos amenizará un poco el transcurso de algunas misiones, pero otras terminarán cansando debido a la gran cantidad de fases de plataformas que presentan y los escasos momentos de acción.

El bajo nivel que presenta Damnation en todos sus apartados, así como sus errores, hacen que las buenas ideas jugables queden como mera anécdota.

La duración del juego es de entre diez y doce horas en su modo campaña, siendo mas sencillo de superar en modo cooperativo que en modo individual. También será posible competir en modo multijugador online en batallas entre múltiples jugadores en las modalidades típicas de los shooters clásicos, lo que alarga un poco la vida del juego.

En conclusión, Danmation es un juego que queda lejos de cumplir las expectativas depositadas en él. Presenta buenas ideas, pero que son desperdiciadas por el bajo nivel que presentan sus diferentes apartados. No está a la altura de las grandes superproducciones del genero y aunque si deja entrever buenas ideas que no han podido ser explotadas por falta de presupuesto, talento o quizás experiencia.



Conclusiones:

Damnation es un juego que presenta buenas ideas, algunas de ellas muy novedosas, pero que no terminan de hacerlas funcionar en ningún momento. Si a todo esto le sumamos un apartado técnico pobre en todos sus aspectos, nos queda un juego prescindible.

Alternativas:

Tanto Lost Planet como Uncharted son juegos similares pero muy superiores técnicamente y artisticamente a este Damnation.

Positivo:

- Diferentes soluciones a una misma misión.

Negativo:

- Gráficamente muy pobre
- Flojo en todos sus apartados

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	30
sonido	57
jugabilidad	42
duración	63
total	**41**

Una segunda opinión:

Simplemente decepcionante. Gráficamente parece salido de ps2, es increíblemente podré hasta en los videos, y jugablemente no termina de convencer en ningún momento. Otro proyecto fallido que en sus comienzos pintaba realmente bien.

Gonzalo Mauleon de Izco

desarrolla: raven · **distribuidor:** activision · **género:** beat´em up · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 62,90 € · **edad:**+18

X-men Origenes Lobezno

Instinto animal desatado en combate.

Como suele ser habitual, cuando sale una película taquillera de superhéroes, esta suele tener su replica en forma de videojuego con poco presupuesto y multiples carencias. Esto no ocurre con el juego que nos ocupa, pues, sin ser un juego sobresaliente, si deja un sabor de boca bastante bueno.

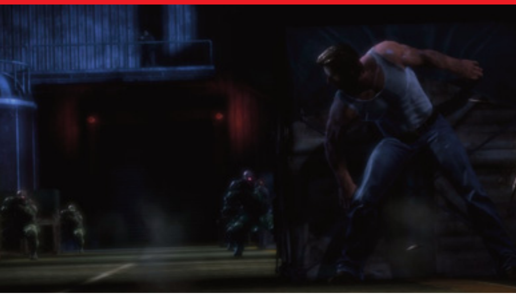


Xmen Origenes Lobezno es la adaptación al videojuego de la recién estrenada película de superhéroes. El videojuego pretende contarnos los orígenes de Lobezo, Logan o Wolverine como suelen llamarle en Norteamérica. Desde luego, no podemos negar que Lobezno es el superhéroe mas carismático de la Marvel, de hecho así lo atestiguan las diferentes encuestas realizadas sobre el tema en Estados unidos, y que dicho personaje tiene unas posibilidades para el genero Beat´em up realmente interesantes.

El juego nos narrará la historia de cómo Logan decide abandonar el equipo X tras vulnerar este equipo los principios morales del protagonista, tras esta acción, Logan es apresado para realizar sobre él lo que se llamará proyecto X, o en otras palabras, recubrir su esqueleto con adamantium, el metal mas duro del mundo.

La historia no abandona la trama expuesta en la película, algo que hace que el videojuego se centre más en la acción que en la narración de la historia.





En este punto comenzaremos el juego, narrándose en dos frentes y alternando entre uno y otro hasta el final de la historia. Por una parte, nos narran la llegada del comando X a África y los motivos que hicieron a Logan revelarse, y por otra, la huida de Logan de los laboratorios y su posterior descubrimiento del proyecto Wideawake, el cual pretende eliminar a todos los mutantes.

Gráficamente el juego se muestra solvente, aunque no disimula sus carencias. El motor Unreal Engine 3 se presta en el juego para mostrar unos escenarios con gran cantidad de detalle y de un tamaño considerable. El diseño de los personajes principales es magistral, pero destacando especialmente el diseño de Lobezo. Además los diferentes efectos gráficos muestran un gran nivel, pero especialmente la regeneración corpórea de Lobezno tras los combates a muerte, es algo que no dejará de impresionar al jugador y que diferencia a este juego de los demás.

En el lado opuesto, se encuentran los diferentes bug, que pese a no ser excesivos, hacen presencia en el juego mas veces de las deseadas. Enemigos que se repiten una y otra vez hasta la saciedad, rozando lo absurdo cuando vemos que luchamos una y otra vez contra el mismo jefe final de fase y lo eliminamos siguiendo siempre las misma rutinas de combate. Finalmente y aunque hemos dicho que el nivel gráfico no es malo, queda muy lejos de los mostrado por juegos como Gears of War 2 o Bioshock, los cuales hacen uso del mismo motor que el juego que nos ocupa.

El apartado sonoro es uno de los puntos mas pulidos del juego. El



Pese a que hemos visto dar mucho mas de si el motor Unreal Engine 3 de lo que muestra este juego, Lobezno no dejará de sorprendernos debido a la calidad del diseño del personaje y los efectos de regeneración corporal.









juego está traducido y doblado completando una perfecta localización al castellano. Las melodías son escasas durante el juego, haciendo acto de presencia en los menús, pero no echándolas de menos en ningún momento durante el transcurso de la aventura. Finalmente los efectos de sonido están muy bien, representando de una manera coherente las luchas y el transcurso de la historia.

Jugablemente se muestra muy irregular. Por una parte tendremos a nuestra disposición un personaje como Lobezno el cual presenta un estilo de lucha muy similar al de Kratos en God of War, tanto en manejo como en cuanto a posibilidades de realización de combos, algo que hará las delicias de los jugadores mas hardcore.

También existen diferentes puzzles sencillos de resolver y zonas en las que primarán las plataformas sobre la lucha, plataformas que se muestran espectaculares en muchos momentos del juego, especialmente debido al excelente uso de la cámara para acentuar la altura, pero que no terminan de aportar ese punto de frescura del que carece el juego.

En cuanto a puntos negativos, encontramos la poca interacción del personaje con el escenario, limitándose a la rotura de cajas, mobiliario y a clavar a los enemigos en objetos punzantes del escenario.

No será posible empuñar armas diferentes, ni manejar ningún tipo de vehiculo o aparato mas allá del propio protagonista a pie, a excepción de contadas escenas QTE presentes en el juego.

Podemos mejorar las habilidades del protagonista con diferentes mutágenos y puntos de habilidad



que conseguiremos al encontrarlos por los escenarios o tras subir de nivel al personaje, pero no aportarán demasiado al juego mas allá de los múltiples combos dispo-

El juego hace uso de secuencias realmente violentas. Desde brazos amputados a garras atravesando cabezas. El componente gore queda claramente al descubierto en el juego. Solo para mayores de 18 años.

nibles desde el principio y otras cuatro súper golpes.
La duración del juego es de entre 8 y 10 horas en su modo principal ya que carece de posibilidades online. Este periodo no variará mucho entre jugadores experimentados y noveles debido a la escasa dificultad que presenta el juego en sus diferentes niveles de dificultad.
En conclusión, Xmen Orígenes Lobezno presenta un nivel mas que aceptable en cuanto a calidad pero queda por detrás de todos los pesos pesados de un género que empieza a estar sobresaturado. En cualquier caso, si te gustan los Xmen o simplemente te gusta lobezno, si te gusta el genero Beatem o si simplemente quieres pasar un buen rato manejando a Lobezno, Xmen Orígenes Lobezno es tu juego.

Conclusiones:

Xmen Origenes Lobezno se muestra como un juego sólido y divertido. No deja de sorprendernos en varias ocasiones de la aventura, pero mostrando pequeños defectos que le impiden ser un juego sobresaliente.

Alternativas:

Tanto en Xbox 360 como en PS3 hay varias alternativas con más calidad.
El referente es la saga Ninja Gaiden, sin olvidar la cuarta entrega de Devil May Cry.

Positivo:

- *Algunos detalles gráficos.*
- *Excelente trabajo de doblaje*

Negativo:

- *Se puede hacer repetitivo.*
- *Reciclaje continuo de jefes finales.*

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	82
sonido	86
jugabilidad	83
duración	80
total	**82**

Una segunda opinión:

Se ha hecho una buena adaptación mezclando pelicula-cómic y tiene una buena calidad referente al nivel gráfico y de jugabilidad, aunque es cierto peca de tener pocos modos de juego y extras.

Jose Luis Parreño

desarrolla: Maxis · distribuidor: EA · género: simulador social · texto/voces: castellano · pvp: 54,95 € · edad:+12

LOS SIMS 3

Más y mejor pero ... ¿Es suficiente?

Si la aparición de una expansión para los juegos anteriores de la saga ya suponía todo un evento y la locura para los seguidores de los Sims ¿que ocurrirá con un nuevo juego del simulador social de Maxis y EA?



La saga Sims ha sido duramente criticada y menospreciada por los jugadores más hardcore llegando a calificarla de “juego menor” o el “gran hermano de los videojuegos”, está claro que es un tipo de juego que no va a gustar a todos los jugadores pero que debe valorarse como lo que es, es un genero dificilmente comparable a cualquier otro y en el que aspectos que en otro tipo de juego son importantes en este no lo son tanto y viceversa, bajo este prisma vamos a tratar de ser justos con el juego y los jugadores del mismo sin comparar el título con otros juegos que no son para nada siquiera parecidos.

Como es habitual el juego comienza con la generación de personajes, a nivel físico las opciones son prácticamente infinitas y el manejo del editor es francamente sencillo e intuitivo a la vez que potente, seleccionare-

Las posibilidades de personalización de nuestros Sims son muchas y no solo a nivel físico, ahora debemos definir también sus rasgos de personalidad





mos tanto el aspecto físico como la vestimenta para distintos momentos y eventos del día. Posteriormente pasaremos a la definición de la personalidad de nuestro Sim, es ahí donde se aprecia la mejora de Sims 3 frente a anteriores entregas, deberemos seleccionar entre distintos rasgos como se va a comportar nuestro personaje ante las situaciones que le vayan surgiendo y es increible ver como realmente lo hace. Por último debemos seleccionar el objetivo vital de nuestro Sim, dependiendo de los rasgos seleccionados se nos propondran varios y debemos elegir uno, van desde convertirse en estrella de rock a ser director general de una multinacional. Es la respuesta de los desarrolladores a todos aquellos que exigían un objetivo en los Sims y no solo el vivir el día a día de nuestros personajes.

La personalización de nuestra vivienda también se ha mejorado y optimizado respecto a anteriores versiones aunque la cantidad y variedad de muebles y objetos no es excesivamente alta, siempre nos queda el recurso de comprar más elementos en la tienda de los Sims que ya ha comenzado a funcionar mediante un sistema de micropagos y desde donde podremos descargar también las expansiones que vayan apareciendo para el juego, previo paso por caja.

Tras crear nuestros Sims y para los que no hayan jugado nunca a la serie comienza un extenso tutorial en el que se explica el funcionamiento general del juego y las distintas posibilidades que ofrece, los que ya conozcan los juegos anteriores de la saga pueden comenzar a jugar y la novedad principal que se encontrarán es la capacidad de los nuevos Sims de interactuar con sus vecinos, en las ediciones anteriores lo



Los Sims son más sociables que nunca, pueden salir de casa y establecer relaciones con todos los vecinos de la ciudad. La interacción con el resto de personajes que vayamos encontrando a lo largo del juego es fundamental en el desarrollo.









importante era nuestro personaje y las posibilidades sociales que presentaban eran más bien escasas, en este nuevo juego son fundamentales y de ellas dependerá en gran medida la felicidad de nuestro Sim y la consecución de su objetivo vital. Al igual que nuestro Sim tiene unos rasgos de personalidad y en función de ellos actua ante las situaciones, el resto de personajes de la ciudad tiene un perfil determinado y es fundamental conocer a cada uno de ellos para poder intuir cual será su reacción ante las acciones que realicemos.

El nivel técnico no es fundamental en un juego de este tipo en el que prevalece la jugabilidad, aún así debemos decir que mejora claramente todos los aspectos de ediciones anteriores de la serie y presenta una altura más que correcta tanto en gráficos como en sonidos.

A nivel visual hay que destacar la cantidad enorme de animaciones que tiene cada uno de los personajes, y que se le ha logrado dotar de vida ya que aún cuando no estemos interactuando con ellos siempre estarán realizando algo, las excelentes expresiones faciales también ayudan a ello. Los escenarios están correctamente realizados y tienen gran cantidad de detalles aunque los modelados y texturas pecan de simples. Hay que destacar que la resolución gráfica se adapta perfectamente a las capacidades técnicas del equipo en el que corre por lo que es posible jugar en ordenadores que no sean el último módelo del mercado.

Las melodías y efectos sonoros siguen la línea de anteriores ediciones y acompañan perfectamente en todo momento a lo que sucede en el juego.



Es en la jugabilidad y el control donde un título de este tipo “se la juega” y EA y Maxis lo saben, se nota que han tenido en cuenta la opinión de los usuarios de las versiones anteriores en foros y blogs del juego y se ha rediseñado el sistema de control de tal forma que cada usuario pueda gestionar el juego independientemente de su nivel de conocimiento del mismo, los menús de este Sims 3 deberían servir de ejemplo para otros muchos desarrolladores de juego ya que sirven tanto para el jugador que está comenzando a jugar con la serie como para el experto en ella, cada una de las opciones del juego tiene un menú sencillo que se va complicando según el usuario precise una mayor personalización y profundidad, un ejemplo a seguir para muchos juegos ya sean de este género o algún otro.

Mejora claramente los juegos anteriores pero no se han incluido algunas de las novedades que los fans de la saga esperaban

El éxito está garantizado, los seguidores de los Sims son muchos y en este juego encontrarán muchas de las cosas que esperaban y las mejoras son sustanciales, en solo una semana la edición para PC vendió más de un millón cuatrocientas mil copias. Para muchos es “solo” una versión mejorada del Sims 2 con todas las expansiones que salieron para éste y esperaban un salto mayor en este Sims 3 ¿y tú?.



Conclusiones:

Si te gustaron los anteriores Sims este te encantará, si no, puedes probarlo. Es el típico juego que amas u odias, no hay punto medio.

Alternativas:

Second Life puede ser una alternativa aunque tiene un enfoque muy diferente, el Spore también de Maxis es otra opción.

Positivo:

- Las enormes posibilidades de configuración tanto del personaje como de su entorno.
- Las relaciones sociales dan un nuevo impulso a la saga.

Negativo:

- Excesivamente “continuista”
- Expansiones y micropagos

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	72
sonido	74
jugabilidad	80
duración	88
total	**76**

Una segunda opinión:

A pesar de la carencia de mejoras significativas respecto a la entrega anterior, sus virtudes jugables siguén allí, lo que siempre es una gran noticia para los fans de la franquicia.

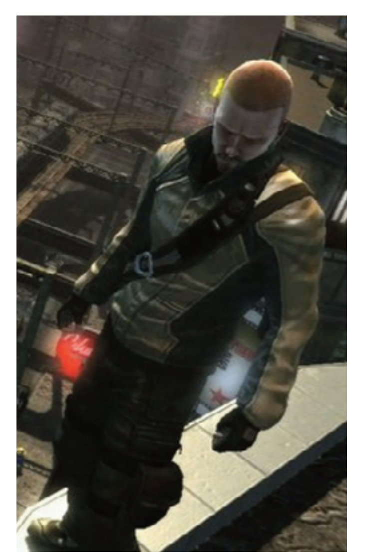
3DJuegos

desarrolla: Sucker Punch · **distribuidor:** Sony · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+16

InFamous

Si quieres poner a prueba un hombre, otórgale poderes

Ya tenemos aquí el esperado título de Sucker Punch. InFamous nos mete en la piel de un heroe (o antiheroe) con poderes eléctricos capaz de salvar Empire City o ponerla a sus pies.



Llega a Playstation 3 el Nuevo título de Sucker Punch. Tras un buen currículum en Playstation 2 con la saga plataformera Sly, la compañía ha querido estrenarse en Playstation 3 con algo totalmente distinto. Un juego de acción con planteamiento sandbox (mundo abierto) donde encarnaremos un superhéroe con poderes eléctricos. El planteamiento es atractivo, y la idea les ha salido casi redonda.

Tras una extraña explosion, Cole (protagonista del juego) despierta con habilidades fuera de lo común convirtiéndole en un superhéroe. El gobierno por su parte, declara Empire City (una ciudad formada por varios islotes comunicados) en cuarentena sin razón aparente. Por si fuera poco, inexplicablemente la escoria se ha hecho con armas e intenta dominar la ciudad como banda organizada. Cole, que poco a poco

Empire City es una ciudad viva sumergida en un cahos total. Es divertido hacer volar los conductores estresados.

aprende a controlar sus poderes, decide aprovecharlos para actuar, aunque esta decisión le planteará numerosos dilemas morales.

Por otro lado tenemos a Trish, expareja de Cole. Todos piensan que fuimos el causante de la explosión, donde además de morir miles de personas, murió el hermano de Trish. Consecuentemente, ella nos odiará aunque Cole no fuera consciente de sus actos. Otro personaje importante de la historia es Zeke, gran amigo con el que nuestro personaje comparte vivienda, aunque ésta sea la azotea de un edificio. Nos iremos comunicando con él por teléfono y tomará un papel importante en la trama. El hilo argumental, sin ser excelente, es bastante bueno. Con el planteamiento de un cómic de superhéroes, engancha desde el principio. Cole irá narrando la historia dependiendo de la bondad de nuestras acciones que influirán en el desarrollo, no demasiado pero lo suficiente como para rejugarlo. La historia principal dura aproximadamente 18 horas.

Empire City es una ciudad bastante viva con tráfico y viandantes, además de malotes acechando en las azoteas de los edificios. El juego se presenta como un mundo abierto donde nos podemos mover con libertad, aunque siempre a píe o aprovechando nuestros poderes. Las relaciones con los personajes, a parte de los apenas 5 que forman parte del hilo argumental, son nulas. Además, solo podremos vernos con ellas dentro de las misiones. Para tratarse de un sandbox, es éste sin duda el punto menos cuidado que podría haberlo convertido en un título excelente en vez de notable.

Las misiones se nos irán planteando y nos obligarán a desplazarnos a diferentes puntos de interés. En este apartado, InFamous es muy similar a otros sandbox, con una variedad de localizaciones pero con unas misiones que se basarán en matar a diestro y siniestro ya sea para alcanzar un punto, robar un objeto o proteger a alguien. Las misiones secundarias por su parte (muy abundantes) se plantean más divertidas y variadas. La ciudad se divide en pequeños distritos donde encontraremos a algún personaje (marcado en el mapa) que nos asignará una misión. Si la completamos, esa zona del mapa se limpiará de enemigos y la convertiremos en una zona segura. Pese a no tener coherencia alguna, nos harán pasar buenos ratos y nos ayudarán a conseguir puntos para mejorar a Cole.

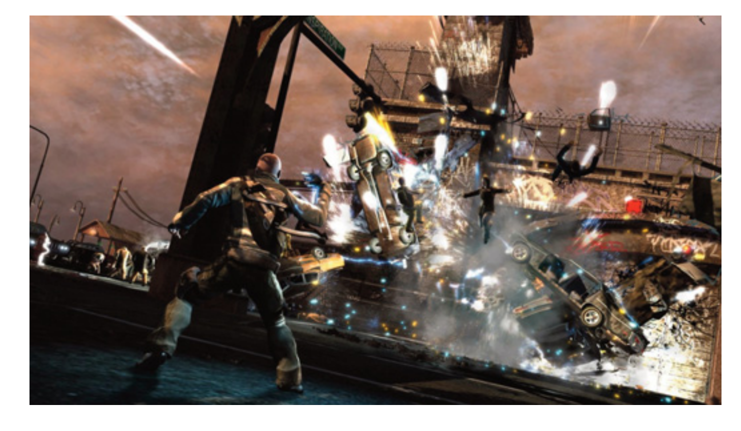
Pasando al apartado técnico, InFamous tiene unos altibajos importantes. Empire City es bella, detallada hasta la última esquina y el último ventanal. Las animaciones de Cole, efectos de luz, explosiones y físicas también son superiores a la media. Los modelados de los personajes sin embargo son deficientes, suspendidos y no por los pelos.

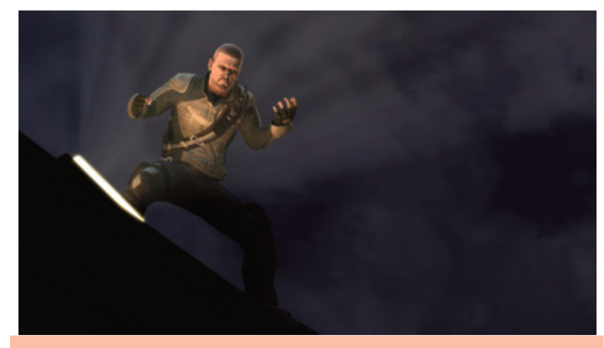


Cole, al ser el protagonista del juego está trabajado. Sin embargo, Zeke, y Trish especialmente tienen modelados inexplicablemente flojos, incluso más que los de algunos peatones. Es algo que nos preguntaremos cada vez que los veamos.

En cuanto a la jugabilidad, Sucker Punch sigue en su onda con un juego excelente en este aspecto. La habilidad principal de Cole es el disparo de rayos, por lo que puede asociarse a la jugabilidad típica de un juego de acción. A medida que evolucione el personaje y aprenda nuevas habilidades, la jugabilidad se irá haciendo más compleja. Podremos, entre otros, lanzar ondas expansivas, explosivos, crear una barrera protectora o planear unos metros. También tendremos habilidades específicas dependiendo de lo bueno o malo que seamos. Cabe destacar que Cole es como una batería andante,







El modelado del protagonista está muy cuidado. No es así en personajes secundarios o en personajes no jugador.

por lo que se reducirá nuestra capacidad tanto al usar los poderes eléctricos como al ser alcanzados por enemigos. Bastará con encontrar el coche, cabina telefónica o farola más cercana para recargar nuestras pilas (en el sentido literal de la frase).

El otro apartado jugable destacado y el que le da realmente personalidad al juego es la gran posibilidad de desplazamiento. Podremos andar por las calles apartando coches, saltar de azotea en azotea o acoplarnos a las vías del tren para desplazarnos a gran velocidad. El control es muy preciso pudiendo andar sin problemas por superficies estrechas o hacer saltos imposibles.

Concluyendo, InFamous es un juego muy equilibrado en todos sus aspectos. Una jugabilidad impecable se une a un apartado técnico decente y un hilo argumental especialmente sorprendente a medida que nos acercamos al final. Podría haber sido un título excelente si se hubieran cuidado más algunos apartados, pero aún así es un gran juego.



Desplazarse por las azoteas es realmente cómodo. Y si caemos, Cole quedará intacto.

Conclusiones:

Sucker Punch empieza con buen pié ofreciedonos uno de los mejores títulos del catálogo de Playstation 3. Una idea excelente llevada a cabo de una forma magistral.

Alternativas:

Lo más parecido en estos momentos a InFamous es Prototype, otro buen sandbox con un protagonista con poderes.

Positivo:

- La jugabilidad plataformera y de acción
- Variedad de las misiones
- Final sorprendente

Negativo:

- Modelado de los personajes
- Algunas incoherencias argumentales

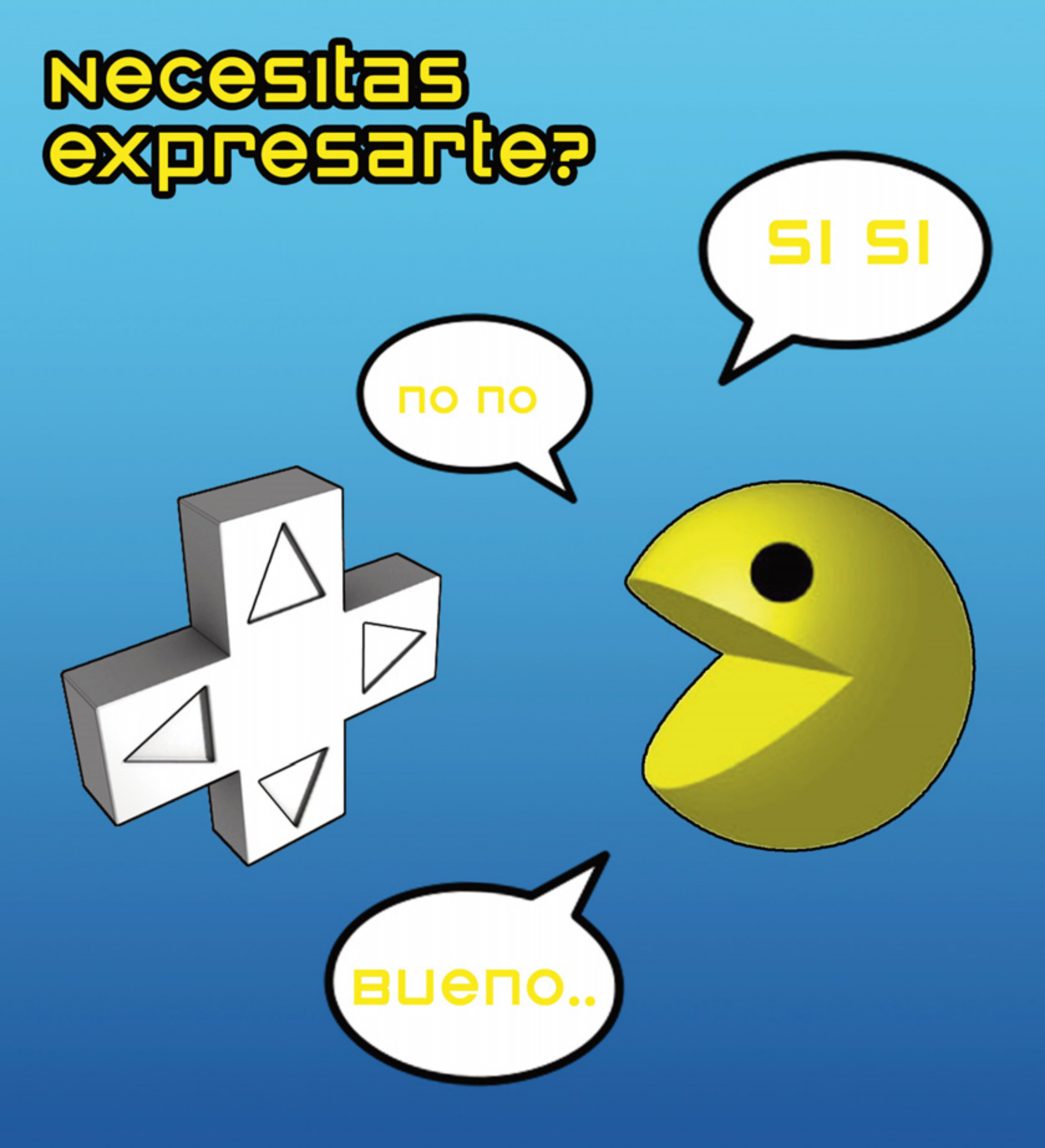
TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	85
sonido	85
jugabilidad	95
duración	80
total	**85**

Una segunda opinión:

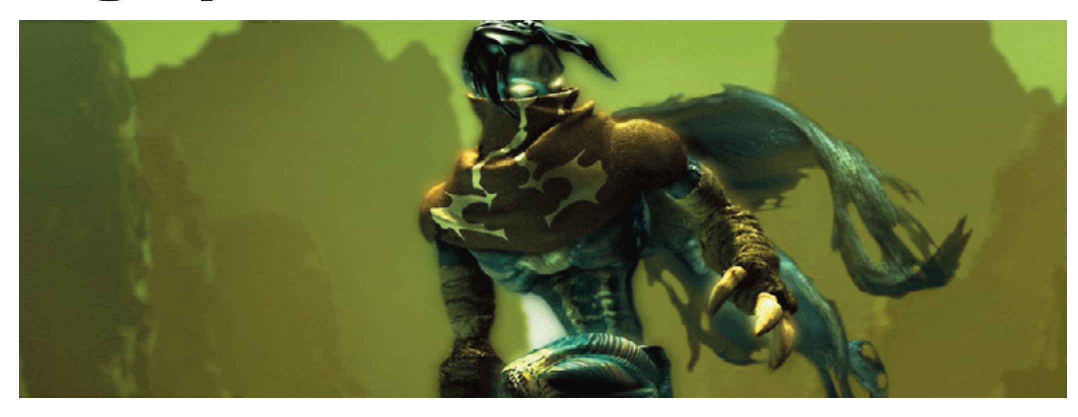
InFamous es un título sorprendente. La jugabilidad es original y precisa, el juego es largo y la curva de dificultad ajustada. Si te gustan los sandbox, te encantará.

Gonzalo Mauleón



comparte tus opiniones en:
El foro de Games Tribune
Te escuchamos!

Legacy of Kain: SOUL REAVER



FICHA TÉCNICA Año: 2000 - Plataforma:PSX- PC-DC- Género: Aventura

Soul Reaver es conocido como uno de los mejores videojuegos jamás salidos a la venta. Nacido como spin off, se ha convertido en un clásico contemporáneo.

Poco se puede decir de Soul Reaver que no se haya dicho ya.

La historia del vampiro Raziel es uno de los grandes beat'em ups de finales de los 90, y uno de los más densos en cuant o a argumento por la gran cantidad de guión introducido a la saga a la cuál pertenece (ya que Soul Reaver es un spin off del videojuego Legacy of Kain, aparecido años antes).

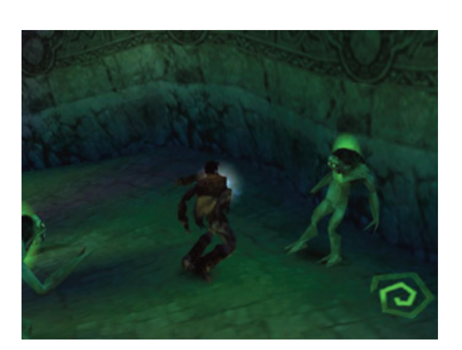
Su éxito se basó en, primero de todo, una calidad técnica muy digna para el tiempo en el que salió.

Los escenarios eran muy originales, muy bien ambientados y con un toque onírico perfectamente integrado.

Los modelados de los personajes eran originales, sobretodo los jefes finales, y en cuanto a nivel de jugabilidad el juego destacaba por dos conceptos novedosos muy bien implementados: el poder usar las armas de los enemigos y el entorno en beneficio propio como armas temporales, y la posibilidad de alternar entre dos realidades diferentes para solucionar puzzles y avanzar en la aventura.

El vampiro Raziel podía moverse entre dos planos, el material y el espectral, dónde las leyes de la física eran obviamente diferentes y habían de sortearse para solventar obstáculos.

Por último, otra de sus grandes bazas, y la que considero yo la principal, es el hecho de que el juego narraba a base de detalles una tétrica y salvajemente violenta historia de pasión y odio entre dos personajes enfrentados entre sí, junto a un rico mundo onírico lleno de detalles.





TEXTO: SERGIO ARAGÓN



REALIDAD VIRTUAL





Un circulo repetido demasiadas veces...

Es curioso que desde varias generaciones hay un patrón de enfrentamiento que tanto las compañías como los seguidores de estos (comúnmente llamados Fanboys) utilizan para intentar discernir cual consola es mejor. Aunque siempre el termino mejor siempre es ambiguo, y es prácticamente imposible averiguar cual es la ¨mejor¨. Siendo todo mas enrevesado, llegando ciertamente a lo cómico cuando, si se acepta que el fin ultimo de un videojuego o una consola es el de dar diversión, se intenta seguir demostrando el valor de un juego por la calidad técnica bruta.

El patrón de enfrentamiento al que aludíamos antes, es en cada vez mas claro a cada generación que pasa y suele contar con tres fases. En la primera y mas temprana fase las compañías se centran en los datos técnicos brutos y en las especificaciones del sistema, en un estado en casi no hay juegos para realizar comparaciones y los que hay no aprovechan el Hardware del sistema de forma los suficientemente significativa como para sacar conclusiones, las guerras de números son el pan de cada día. Números fríos, eso si, sin ninguna pantalla o realidad palpable que los ampare, pero que se bastan para ser usados como armas arrojadizas en todos los foros de la red.

Una segunda fase se puede calificar como la guerra de los catálogos, en la que una vez olvidados de los fríos datos técnicos de cada sistema, se toma como abanderados los juegos mas representativos de cada sistema, los juegos exclusivos de cada uno y la interminable controversia de en que sistema lucen mejor los juegos multiplataforma, siendo el 99% de las veces una diferencia tan minima que resultaría irrisoria para un neófito en el mundo de las ¨guerras multistema¨.

Sin que termine esta fase y solapándose con ella (y en ocasiones con la primera) llega el ultimo estadio, el de los periféricos y las nuevas formas de jugar y es que si ya se ha sacado todo el jugo al hardware de un sistema, ¿Por que no sacar al mercado nuevos periféricos para que el software sea mas novedoso? Aquí centraremos nuestro reportaje, en toda esa clase de artilugios que sirven para jugar de una forma diferente o que ampliasen de forma notable las capacidades de la consola para la que era lanzada.

No es casualidad que en la fecha que este reportaje ha sido escrito (recién terminado el E3 del 2009) y siendo testigos de los nuevos mandos o periféricos que han lanzado las tres grandes empresas de videojuegos a nivel

mundial, no hace sino, ser un gran aval de que estamos a punto de entrar en la tercera fase anteriormente descrita. Tanto Microsoft Con su Proyecto Natal, como Sony con su PS eye han enseñado sus cartas, mientras que Nintendo perfeccionara aun mas su mando de control con Wii motion plus.

Aquí dejamos una lista sobre a lo que nuestra humilde entender son los mas representativos, algunos por su importancia, otros por su rareza o incluso por ser un soberbio fracaso, pero todos ellos importantes en la continua evolución del sector que parece embarcado en una carrera tecnológica para captar al cada vez mas exigente consumidor.

Vectrex overlays (1982)

Vectrex fue una consola lanzada en 1982, que contaba con muchas peculiaridades que la hacían única, lo primero que llevaba su propia pantalla incorporada y la segunda y mas importante es que su gráficos estaban basados en sistemas vectoriales en vez de pixeles, esta ultima característica le daba un aspecto grafico único no comparable a ninguna consola o ordenador conocido de la época.

Tal derroche grafico pasaba una evidente factura: la maquina no podía mostrar color alguno. Para camuflar en gran este inconveniente, se dispuso de una solución tan casera como ingeniosa: los overlays. Esto eran ni mas ni menos que hojas transparentes o filtros con algún dibujo que gracias a la electricidad estática de la pantalla quedaban adheridos a ella.

Cada juego venia con un over-



lay diferente, que traía un dibujo en el acorde con la temática del juego, así por ejemplo aquí abajo podemos ver como quedaría un juego de carreras Pole position con su overlay correspondiente.

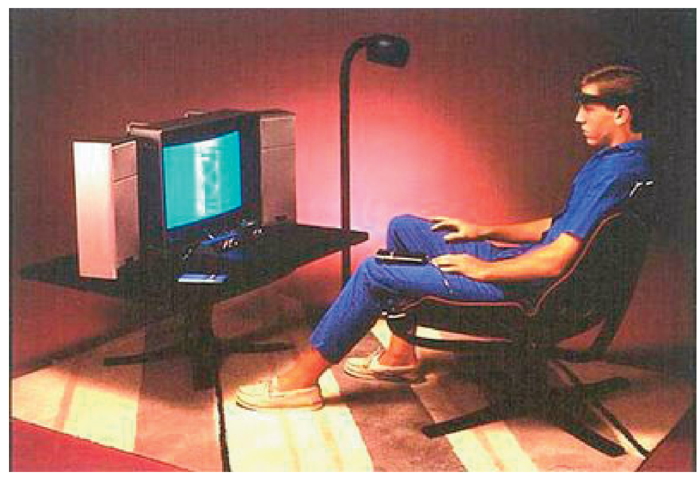
Atari mindlink (1983)

¿Te imaginas que los movimientos que directamente saliesen de tu cerebro para llegar a la pantalla? Esto que parece ciencia ficción, se intento conseguir nada menos que en 1983, cuando Atari desarrollo e incluso llego a presentar su nuevo controlador, el Atari Mindlink, uno de los proyectos con una concepción mas ambiciosa que se ha podido ver nunca.

Realmente el funcionamiento del aparato no era tan pretencioso como parecía creer en los anuncios, el periférico se basaba en una cinta para el pelo, con unos sensores en la frente, los cuales interpretaban los movimientos hechos por los músculos de dicha zona y mandarlo mediante infrarrojos a una unidad que se conectaba al puerto del controlador de la consola. Esta unidad interpretaba los distintos movimientos que hacían los jugadores a la hora de mover se por el juego.

El aparato se presento en el CES de 1983, un ejecutivo de Atari fue el elegido para probar y mostrar delante de la audiencia las posibilidades del sistema, una vez empezada la demostración, el Mindlink se resbaló de la frente del infeliz presentador del show para romperse contra el suelo, la carcajada general del auditorio no fue un buen augurio para el nuevo periférico.

Sobra decir que el periférico fue cancelado, primero porque





necesitaba una serie de juego programado específicamente para ellos, por su alto precio (100 dólares hace 26 años era bastante dinero), por el rumor que al usarlo durante un tiempo prolongado producía fuertes dolores de cabeza y por el crack que se produjo en el mundo de los videojuego en los años 83 y 84, todos estos factores fueron determinantes para el no lanzamiento del producto, pese a encontrarse en una fase de producción completamente acabada y preparado para su producción en masa y distribución.

Nes control pad (1983)

Muchas veces nos damos cuenta lo complicado que es hacer las cosas sencillas, a mediados de los 80 los mandos de control eran unos complejos armatostes llenos de ruletas, decenas de botones o con un incomodo manejo, como se puede apreciar en la Colecovision o en la Atari 7800, parecía increíble que nadie se hubiese enterado de lo sencillo que resultaba una cruceta.

Quizá por el sistema de patentes o por cualquier otra razón solo Nintendo las llevaba usando desde hace tiempo en su Game and watch, por lo que trasladarla al pad de su nueva consola domestica fue un paso tan natural como necesario. El mando de Nes es tan natural como efectivo, con solo una cruceta y dos botones de acción mas otros dos de pausa y selección, todo el juego quedaba bajo el absoluto control del jugador.

La única pega que podríamos ponerle a este controlador es que las aristas del mismo no fuesen un poco mas redondeadas ya que si el tiempo de juego era demasiado prolongado, podían llegar a causar molestias en las manos

Zapper (1986)

El Zapper fue la pistola de luz oficial para la Nes 8 bits, pese a que en Japón tenia una forma de revolver, tanto Europa como en Estados Unidos se tomo por un diseño menos realista, con unos colores grises y naranjas que le daban un aspecto muy parecido al de un arma de ciencia ficción.

Nintendo tuvo la buena idea de incluir su pistola en muchos de los pack con que vendía la consola, con lo que la imagen del periférico quedó universalizada y unida para siempre a la consola japonesa. Para ello se desarrollo casi dos decenas de títulos desde el mítico Duck Hunt hasta el inolvidable Operation wolf.

Normalmente los gatillos de las pistolas Zapper eran bastante mas duros de lo normal, pudiendo causar cansancio en las manos si la partida era prolongada. Aunque por lo demás la pistola se caracterizaba por lo cómodo de su diseño y su apropiado peso.

Uno de los trucos mas míticos y conocidos con el Zapper, era el de disparar a una bombilla encendida con la pistola a pocos centímetros de ella, que por el mecanismo de reconocimiento de la pistola, hacia que siempre nos contase como un acierto. Además cambiando el brillo y el contraste del televisor también se podía hacer que independientemente de donde se apuntase siempre se considerase como disparo acertado.

Power Glove (1989)

Sin duda uno de los clásicos siempre que se hablan de periféricos, hay que decir que nuestra querida Nes es una fuente casi inagotable de periféricos curiosos, algunos lo podréis ver mas adelante. Power globe ¨el guante del poder¨ era una nueva forma de jugar lanzada en el verano de 1990 por la empresa estadounidense Mattel. El pack constaba de tres receptores que se ponían sobre el televisor y un guante con un tablero de botones en la zona





de la muñeca.

Teóricamente el periférico era toda una revolución técnica ya que en teoría se debería de detectar movimiento en los tres ejes (guiñada, cabeceo y balanceo) e incluso determinar la posición de los cuatro dedos de la mano (el meñique no se tomaba en cuenta). Todo este despliegue técnico se venia incompresiblemente abajo por el hecho que los juegos que no se hubiesen diseñado específicamente para el susodicho periférico (todo el catalogo de la consola menos dos juegos) daban, casi sin excepción, serios problemas de control en el mejor de los casos, siendo verdaderamente injugables en la practica con la mayoría de ellos.

Se lograron vender 100.000 copias del periférico, gran parte de ellas debido a la película cofinanciada por Nintendo ¨the wizard¨ lanzada un año antes que el Power glove, y en el que se hacia clara publicidad de el nuevo artilugio que se preparaba para la consola de la gran N.



Roll & rocker (1988)

Uno de los platos fuertes del reportaje, un periférico para la Nes y uno de los mas inútiles tanto en su concepción como en su ejecución. Como se puede ver en la imagen de abajo es simplemente un trozo de plástico, pero con la parte interior en forma cóncava, así una vez subidos en el Roll and rocker podemos hacer un cierto movimiento de alabeo sobre él. Este moviendo es interpretado por la consola para mover al personaje.

Aparte de ser un medio genial de torcerse un tobillo o de simplemente resbalar y caerse, el Roll and rocker, es lo mas antinatural que se ha conocido nunca, ya que el movimiento para pasar de una posición a otra es demasiado lento y torpe, pues estar todo el rato tambaleándose no es algo que de mucha precisión .además para accionar los botones de acción necesitamos conectar un mando normal a un puerto que traen el periférico, y si necesitamos tener un mando en las manos ¿Qué hacemos subido haciendo el indio encima de este engendro?

Lo peor venia luego, ya pese a que en teoría era compatible con casi todo el catalogo de la Nes, mucho de ellos directamente no respondían cuando se usaba este controlador o simplemente respondían de forma errónea. Aun con todos sus defectos el Roll and rocker se puede considerar como un pariente lejano y pobre de la tabla de ejercicios Wii balance.

Control Stick (1989)

Como casi todas las consolas



la Master System tiene su Stick oficial, no es nada extraño, pero si no fijamos en su diseño hay un pequeño detalle que hace que no podamos sino creer que los de departamento de desarrollo de Sega querían gastar una broma pesada a los fieles jugadores de la Master system.

Y es que cambiar la disposición de los botones y el stick, nos da como resultado un excelente mando para zurdos, en que controlaremos los botones con la mano izquierda y el stick con la derecha, justo al revés de como llevamos toda la vida haciéndolo. Sin duda una verdadera curiosidad.



Action Chair (1990)

Otro de los grandes desconocidos de la época de los 16 bits, como siempre el departamento de nuevas creaciones de ciertas empresas sacando al mercado la primera idea que se les pasase por la cabeza. Action chair es en resumen lo mas parecido que se podía tener la maquina de Afterburner en una casa. El planeamiento básico era que el jugador se debería balancear en la silla hacia el lado que quisiese desplazarse, esta información seria recogida por los sensores de la silla y se mostraría en pantalla, el aparto era compatible con Nintendo Nes, Turbografx de Nec y Sega Megadrive además de los ordenadores personales.

Este control estaba encaminado hacia los simuladores de vuelo y los juegos de carreras, aunque su alto precio de comercialización, muchas veces mas cara que la consola del sistema a la que iba dirigida, (en España cerca de los 180 euros) y lo aparatoso de usar y guardar hicieron que su éxito fuese, cuanto menos, escaso.

Memory card Neo Geo (1990)

Neo geo entre muchos de sus logros, estaba el de ser la primera consola en usar una tarjeta de memoria, que aunque en su época no fuese muy común, en unos años se convertiría en algo casi imprescindible en el mundo de los videojuegos.

Pese a que obviamente servia para guardar los datos que habíamos obtenido en la consola domestica, la función principal y para la que fue creada fue para servir de puente entre la recreativa y la consola domestica. Como a la postre ambos sistemas (MVS y AES) tenían la misma base, la compatibilidad entre estos era total, así un jugador podía coger los datos del progreso de la recreativa, para poder luego continuarlos en su casa (teniendo la consiguiente copia del juego, claro esta).

Sega VR (1991)

Para la cultura popular de principios de los noventa la realidad virtual era uno de esos términos que se usaban continuamente aunque no se supiese bien su significado. Inspirado por películas como Tron o El cortador de césped, parecía que la realidad virtual era el futuro mas cercano, no solo para los videojuegos sino llevado a la vida real en todos los sentidos.

Como siempre Sega estaba dispuesta a copar cualquier nuevo resquicio del mercado, así que en 1991 se puso a desarrollar un nuevo sistema que pudiese llevar la realidad virtual a los videojuegos domésticos y mas concretamente a la Megadrive. Con un atractivo diseño completamente futurista, el sistema VR contaba con una pantalla a todo color con una resolución de 300x200 pixeles y un sistema de altavoces en estereo en el mismo visor.

El visor se llegó a presentar en CES con una línea de software propio, como Iron Hammer o Nuclear rush, se mostraron como juegos totalmente acabados y listos para jugar con el propio visor. El lanzamiento estaba previsto para 1994, pero finalmente el periférico fue cancelado, las razones

eran que pese que los juegos tenían un buen comportamiento en lo que se refería al movimiento del visor transmitido a la pantalla, eran demasiado simples debido a la incapacidad de Megadrive para mover mapeados poligonales con un minima soltura. Además la llegada de las nuevas consolas en un periodo de tiempo relativamente corto hacia que la vida útil del aparato pudiese ser demasiado pequeña como para amortizar los gasto de producción.

Hay que decir que la empresa Atari, también desarrollo otro periférico de realidad virtual para su consola Jaguar de 64 bits, esta vez no se trataba de un visor sino de un casco completo. Pese que se llagaron a mostrar varios prototipos con pequeñas demos funcionales, el escaso nivel de ventas de la consola unido al inminente colapso económico de la empresa hizo que el proyecto cayese en el olvido.

Hyperboy (1992)

Nada menos que Konami intento convertir la Game boy en una pequeña maquina recreativa, este curioso periférico hace que una vez insertada la Game boy en él esta gane con una retroiluminación, una lupa que da una sensación de aumentar el tamaño de la pantalla, dos nuevos y mas potentes altavoces estereos, un joystick sustituyendo a las cruceta de control y unos botones de acción mas grandes.

El funcionamiento del periférico era sencillo, al insertar la Game boy en su interior una clavija de la Híperboy encaja en la entrada de auriculares de la consola, consiguiendo así el sonido para los altavoces. Hyperboy necesitaba dos pilas AAA para la luz de la lupa.



Super Scope (1992)

También conocido como bazoca fue el sucesor del mítico zapper de la Nintendo 8 bits para ser el periférico oficial de Nintendo para controlar los juegos de disparos en la Super Nintendo, aunque ni de lejos alcanzo el éxito de su antecesora.



Super scope era inalámbrico (se colocaba un receptor en el puerto de mandos de la consola) pese a que esto podía sonar como una ventaja, se convirtió en una de las grandes pegas del periférico, ya que su alto consumo de energía hacía que las 6 pilas AAA se pudiesen consumir en un par de horas. Además el tener solo una decena de juegos compatible con ella (algunos de ellos de calidad pésima) no hacían demasiado rentable el desembolso necesario para comprar el Super Scope.

Si estas pegas no eran suficientes el horrible y aparatoso diseño hicieron el resto, Super scope no era ni una pistola ni un fusil, que podría haber sido lo mas lógico, sino un bazoca, la culata del arma de apoya encima del hombro mientras se hace puntería con un visor. Para disparar no se hace con ningún gatillo sino con un botón en la parte superior del arma, esta postura se hace claramente incomoda y no







cado al precio de unos 50 dólares.

La cámara tenia una memoria interna en la que se podía almacenar hasta 30 imágenes, además de tener un objetivo que podía rotar hasta 180 grados para sacar fotos del mismo usuario. Por si fuese poco la cámara traía su propio software de edición de fotos que permitía añadir diversos efectos a las instantáneas para darle un toque divertido. También se contaban con varios minijuegos en los que se podían usar nuestras imágenes en las aplicaciones. Junto con la cámara Nintendo puso a la venta por separado una pequeña impresora que permitía sacar en papel las imágenes.

La textura granulada y la ausencia de color hizo que la GameBoy camera fuese muy valorada por los amantes de la fotografía, pudiéndose encontrar por Internet páginas dedicadas íntegramente a este periférico. Como anécdota, la carátula del disco de Neil Young, Silver & Gold, esta hecha con mediante una foto tomada con este curioso periférico.



Visual Memory Unit (1998)

A la salida de Dreamcast Sega volvió a sorprender no solo por la calidad de la consola, la brillantez grafica de sus primeros juegos o en sorprendente juego online gratuito que ofrecía. Para la tarjeta de memoria se uso un nuevo concepto de interactividad e interconexión, creando la visual memory unit o mas conocida por sus siglas: VMU.

La tarjeta de memoria tenia una pequeña pantalla de cristal liquido monocromo de una resolución de 48x32 píxeles que, una vez insertada dentro del mando de Dreamcast, hacia de segundo hud para el juego pudiéndose mostrar diferentes opciones en ella. Además se podían descargar diferentes aplicaciones y minijuegos específicamente creados para la VMU, así se podía usar de consola autónoma, juegos como Sonic adventure dieron buena muestra de ello.

Además dos VMU se podían conectar entre si para intercambiar datos, no siendo necesario encender la consola para hacer esta función, solamente se puede achacar a este periférico que los 200 bloques de memoria destinados a guardar partidas se quedaban realmente escasos, siendo necesario una segunda tarjeta.Tras la salida de la VMU, Sony desarrollo un dispositivo parecido para PS one llamada Pocket station que solo salio en el mercado japonés.



VMU con Mp3 (2000)

En TGS del año 2000 Sega presenta una nueva versión de la popular VMU pero añadiéndole un reproductor Mp3, con una capacidad de 64 megas. Sega planeaba una descarga de contenidos musicales bajo pago desde la consola Dreamcast.

Este periférico iba a salir al mercado a unos 100 dólares, una cantidad bastante asequibles comparado con el precio de los primeros reproductores Mp3 que salieron en Japón. Por supuesto la mala economía de Sega y el posterior derrumbe de Sega, hizo que el proyecto nunca viese la luz .





Unidad Zip de Dreamcast (2000)

El proyecto de Sega que finalmente seria uno de los precursores naturales de los discos duros para las videoconsolas. Esta unidad contaría con discos ZIP de 250 megas de capacidad y su uso se centraría en bajar nuevos niveles o ampliaciones de juegos, además de poder guardar videos e imágenes directamente de Internet gracias al modem que incorporaba la consola de Sega.

El proyecto estaba completamente listo con varios prototipos completamente terminados y operativos, pero el súbito colapso y desplome de Sega y por consiguiente de Dreamcast hizo que su cancelación fuese fulgurante.



Fishing controller (2000)

El controlador para lo simuladores de pesca para Dreamcast (y otra consolas) pese a no ser muy famoso en tierras europeas no dejan de ser un curioso periférico que no permiten controlar el juego mediante un controlador similar a una caña de pescar pero con un sensor de control de movimientos al mas puro estilo Wii.

La gracia acabaría aquí, pero es que el citado controlador ¡vale para muchos juegos de Dreamcast¡, así sin casi saberlo, Sega había inventado el Wiimote años antes de que Nintendo lo patentase, juegos como Virtau tennis, Soul calibur o Phisic force 2012 entre otro mucho se pueden jugar con caña de pescar de una manera mas o menos fluida, ver para creer

Steel battalion (2002)

Steel batallion tiene el honor de ser uno de los juegos mas caros que jamás se han puesto a la venta, la razón: llevar el controlador mas complejo que se ha creado para un juego. Steel batallion era un completo simulador de mechas para la Xbox original (robots bípedos), programado por Konami, en el eterno intento de Microsoft por hacerse un hueco en el corazón de los jugadores ja-

poneses.

Con el juego se incluía de forma inseparable, un completo tablero de control que se componía de tres subconjuntos que se tenia que unir para formar el tablero principal, también había una plataforma de tres pedales. Todo el conjunto era de una calidad envidiable, con mas de cuarenta botones, todos ellos con un Led que indicaban cuando era fundamental su utilización, dos enormes joysticks, una palanca de cambios, varios interruptores de encendido e incluso un botón de eyección. Todo ello con la máxima calidad y el mejor acabado, causa esta ultima de los 200 euros de precio a los que salió el juego mas el controlador a la venta, aun así hoy en día es una pieza impresionante de coleccionismo y el ejemplo de que el precio y el lujo nunca van de la mano.



REZ trance vibrator (2002)

Realmente es difícil definir este aparato sin caer en el chiste fácil o el chascarrillo. Una vez desarrollada la conversión desde Dreamcast a PS2 se puso a la venta este curioso periférico, el cual, después de enchufarlo al puerto USB de la consola su única función posible era la de vibrar al ritmo de la música del juego.

La vibración de aparato era mucha mas fuerte y potente que la de los motores del mando. Tanto los jugadores como los medios, a falta de una fin claro para el REZ trance vibrator, comenzaron a indicar que su única y mas obvia función estaba unida a la masturbación, siendo unos de los objetos con el que mas se ha ¨vacilado¨ y que mas leyenda negra ha creado en el sector.

El propio creador del juego, Tetsuya Mizuguchi creador de sagas como Sega rally, tuvo que dar explicaciones personalmente, indicando que la función del periférico era la de sentarse encima de el, para con sus vibraciones, reforzar la experiencia sinestesica que ofrecía el juego, dejando de lado las connotación sexuales que desde todos los sitios se había dado al vibrador.

Eyetoy (2003)

En su esfuerzo por acercarse a los todos los consumidores potenciales, Sony lanza en 2003 una cámara para su consola Playstation 2. Similar a una webcam y con una resolución má-



xima de 640x480 Eyetoy permitía que el jugador usase su propio cuerpo como controlador en un juego. La cámara hecha por Logitech se conecta a la consola mediante el puerto USB y una vez montada sobre su soporte permite enfocar el objetivo manualmente dependiendo de la distancia a la que nos encontremos.

El éxito del periférico es indiscutible, habiendo vendido mas de 10 millones de unidades y contando con mas de veinte títulos específicos creador para ser usados con la cámara. Eyetoy se ha convertido junto a otras propuestas como Singstar o Buzz en toda una sensación, conociéndose como ¨juegos sociales¨.

La base de juego es sencilla, se sobrepone la imagen real que capta la cámara con otra puesta por el juego y se deja que una interactúe con la otra, así al movernos podremos golpear, mover o arrastrar el objeto deseado, con lo se consigue una interacción rápida y natural con el software.

La única recomendación posible es que siempre hay que jugar en entornos muy iluminados, ya que la falta de luz produce que la cámara no reconozca ciertos puntos de la pantalla. Apuntar que ya antes que Ps2, Dreamcast sacó al mercado una cámara similar, siendo esta usada para dar soporte a la videoconferencia y no para los juegos en sí.



Xbox 360 HD-DVD Player (2006)

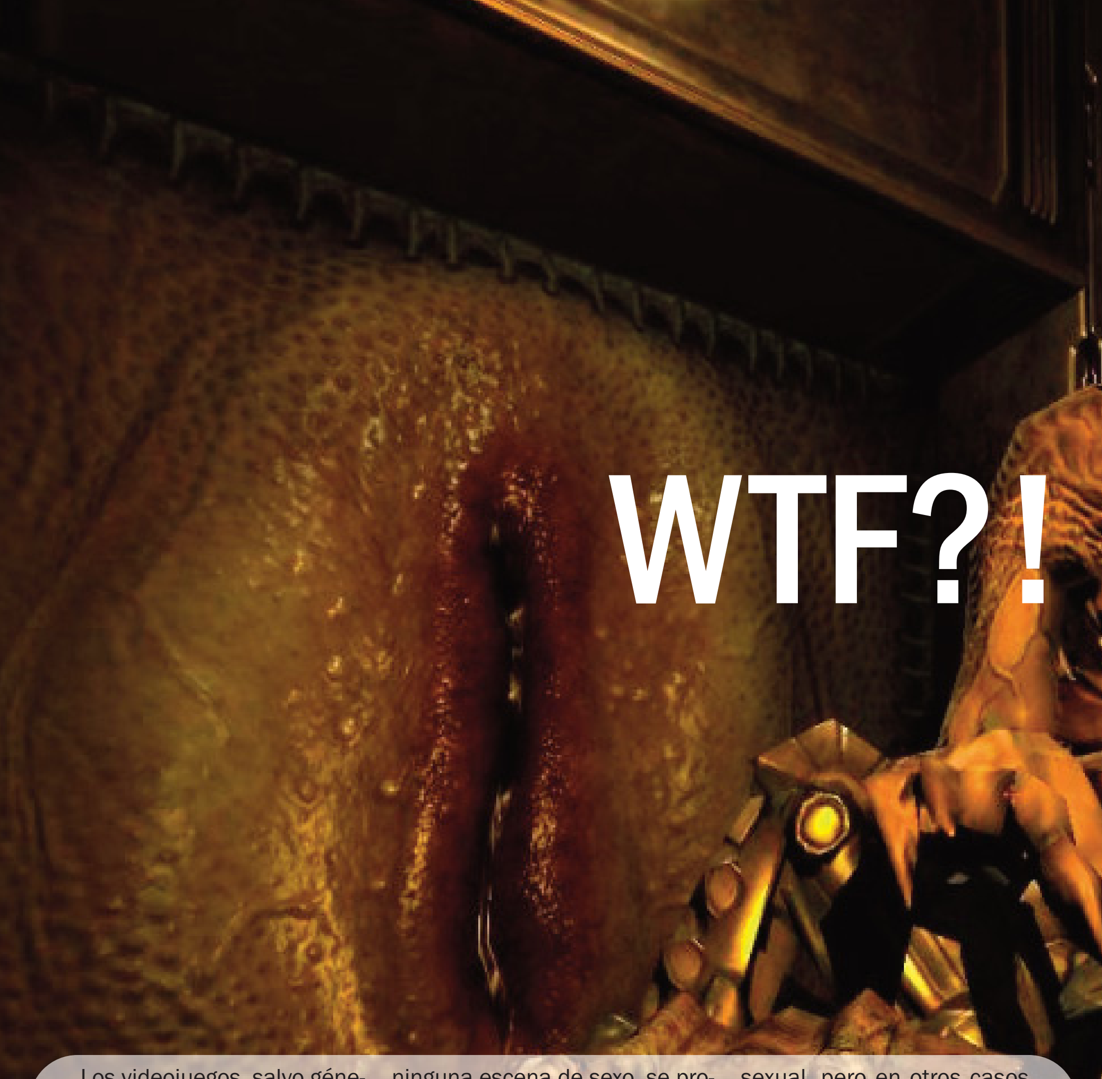
Con la conocida llegada de la alta definición, al mundo audiovisual, los reproductores de video DVD quedaron obsoletos o desfasados, así que rápidamente nuevos formatos empezaron a sonar, entre ellos el HD DVD, de la marca japonesa Toshiba.



En una situación parecida a lo que le ocurrió a Dreamcast casi una década antes, Xbox 360 se quedo al poco tiempo de salir al mercado sin la posibilidad de reproducir la ultima tecnología que irrumpía en el ocio digital. La respuesta fue fácil: se pondría a la venta un reproductor externo de video en alta definición, así el usuario que realmente esté interesado en este productor tenia la posibilidad de conseguirlo a un precio bastante asequible.

Microsoft se decidió a apoyar al formato de Toshiba, con el propósito de hacer frente al formato de Sony, su eterna enemiga. Todo parecía ir perfecto excepto por la salvedad de que al año de sacar el add-on, Toshiba anuncia que retira del formato por sus bajas ventas frente a Sony, dejando a los usuarios del reproductor con un bonito pisapapeles de 200 euros, para los que no se volvieron a sacar películas.

Texto: SETIEN
Cedido por WWW.RETROWAVE.ES



WTF?!

Los videojuegos, salvo géneros específicos, se han mostrado en general muy cautos a la hora de poner contenidos sexuales, en parte porque muchos los siguen considerando “cosa de niños”, y por el pollo que se monta cada vez que medio se insinúa algo erótico en un juego de alcance (véase Mass Effect como más reciente ejemplo). Pero esto no quita que en muchos juegos, en los que aparentemente no se buscaba mostrar ninguna escena de sexo, se produzcan descuidos, casualidades o escenas curiosas que fácilmente nos remiten a cosas que no son. A continuación vamos a hacer un extenso repaso, a las escenas más sorprendentes y graciosas que me he encontrado en este sentido.

La verdad es que algunas de las escenas elegidas son un pelín puntillosas, y hay que ser muy mal pensados para encontrar una relación con una escena sexual, pero en otros casos no hay necesidad de imaginación. Da igual el contexto ya que en lo primero en que pensaremos es en lo que no debería ser. El artículo abarca tanto juegos antiguos (en su primera parte), como juegos más actuales y en 3D (en la segunda). Seguro que habéis jugado a muchos de ellos. Sólo espero que os divirtáis tanto leyendo el post como yo me he divertido haciéndolo. ¡Vamos allá!

por Amorin Uzuki

cedido por www.pixfans.com

Escenas sexuales no buscadas en los videojuegos

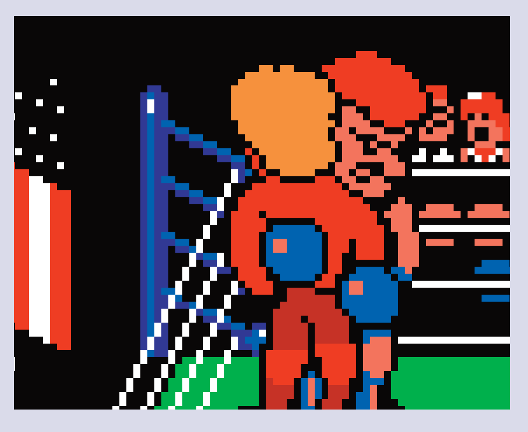
Ring King

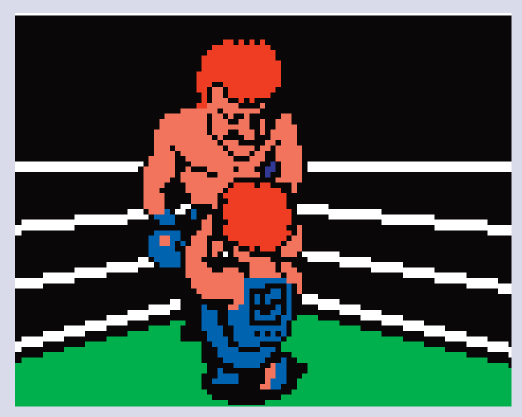
El primero de los casos (y tal vez el más flagrante) es el de un juego de boxeo llamado Ring King, editado por Data East para la NES allá por 1985. Podemos empezar un combate sin que nada nos sorprenda, pues los gráficos son sencillos, aunque en su época no eran malos, y podemos ver como nuestros boxeadores, muy viriles ellos, se sueltan tortas como panes y se curten de lo lindo. Vamos, lo que cabría esperar de cualquier juego de boxeo, ya que de eso se trata... ¿o no?

Pues puede que no se trate sólo de eso, y podemos empezar a darnos cuenta la primera vez que las distancias entre luchadores se acorten hasta el mínimo, porque entonces... tacháaaan ¡se darán un abrazo!, y sí, ya sabemos que los abrazos son normales en el boxeo, pero una cosa es abrazarse, y otra bien distinta es "bailar pegados". Si es que el roce hace el cariño...

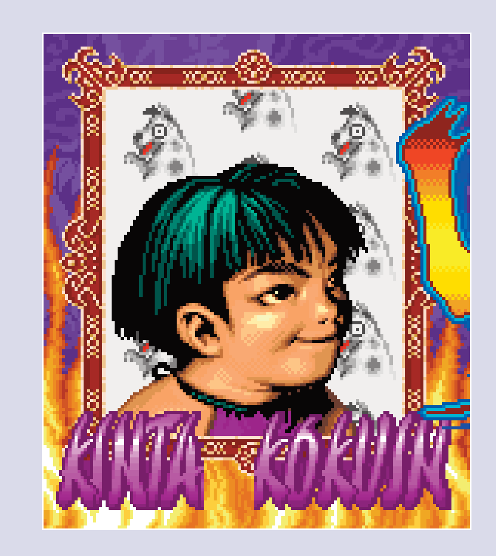
Pero esto no ha sido más que para caldear el ambiente, la verdadera fiesta comienza al final del asalto, ya que cuando suena la campana, ambos púgiles se dirigen a sus respectivas esquinas para recibir la asistencia de su entrenador y OMG! (NdT: ¡Oh Dios Mío!), ¡pero qué es lo que veo! ¡éste les responde con un dócil pelado de platanito! Así y sin buscarlo, los chicos de Data East revolucionarían el mundo del boxeo descubriendo la mejor terapia para la recuperación de los boxeadores entre round y round, además de un modo efectivo para tener a los entrenadores bien calladitos y sin atosigar a sus discípulos.

Ya no hay dudas, ¿verdad? Ahora lo que queda es saber que querían realmente representar los desarrolladores con "eso". Hay quien dice que la mítica técnica de echar hielo dentro del pantalón del boxeador para avisparlo, pero no parece entonces lógico que el gesto se repita varias veces... quién sabe, tal vez simplemente algún programador muy salido se tomó ciertas libertades...





Power Instinct 2



Está claro que los juegos de lucha se llevan la palma en lo que a situaciones de este tipo se refieren. Ahora es el turno de Power Instinct 2, un juego desarrollado por Atlus en 1994 para recreativas, y que incluye en su elenco de luchadores un niño regordete y con grandes dotes de exhibicionista.

Si, si, en esa imagen parece un chavalín cabezón y simpático, que responde al nombre de Kinta Kokujin y que pone cara de no haber roto ni un plato.

Sin embargo, al salir al escenario de combate, su look parece totalmente diferente. Gordo, agresivo, chulo y, para colmo, vestido únicamente con un delantal de cocina que tapa sólo lo estrictamente necesario, y no siempre...

Porque cuando Kinta Kokujin salta por los aires tras haber sido golpeado, su delantal pierde toda utilidad, dejando que su pareja de amigos salga a tomar el aire con toda libertad, y demostrando que aún por encima, el chaval está bastante bien dotado (aunque yo no entiendo de eso, lo he preguntado). Desconocemos si actualmente este detalle afectaría a la calificación por edades de este juego, pero seguro que Antena 3 tendría un titular de esos que tanto le gustan con algo así como: “Videojuego fomenta el exhibicionismo y el nudismo en los más jóvenes”.

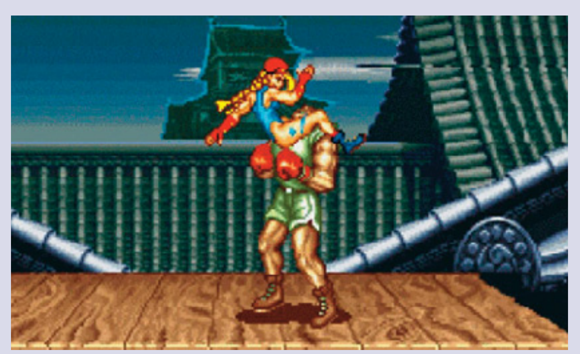


The Ninja Warriors Again

The Ninja Warriors es una recreativa lanzada por Taito en 1988, y que tuvo una versión para Super Nintendo cinco años después con el nombre de The Ninja Warriors Again, y que incluía implacables técnicas...El protagonista (sí, ese gañán de dos metros), no se anda con chiquitas a la hora de deshacerse de sus enemigos, y cual Battletoad (véase más arriba), agarra sin contemplaciones por el punto crítico, y se dispone a hacer “prefieronosaberqué” con esa cosa con tan mala pinta que lleva en su mano derecha. No me extraña que el tío del rifle esté a punto de decidirse por la opción de salir por patas.



Super Street Fighter II





Por su puesto no me puedo olvidar de Street Fighter, o mi puesto de editor estaría en la cuerda floja (si no mirad cuantos personajes de la Saga de Capcom aparecen en el encabezado de Pixfans, y ya sabréis como se las gasta el que corta el bacalao por aquí...). Así que vamos a tirar de una de las mejores versiones, Super Street Fighter II; y no, no va a ser Chun-Li, que también podría, sino que veremos una de las técnicas más letales de Camy, la atractiva y ligerita de ropa militar británica.

Aquí podéis ver al pobre ¿pobre? Balrog, “sufriendo” en sus carnes un agarre con las piernas absolutamente irresistible.

Pero lo mejor de esta técnica es la llegada al suelo, ¿os fijáis en la barra de vida de Balrog?, se ha recuperado casi totalmente (si, yo también veo los segundos, pero no me quitéis la ilusión, caramba). Habría que ver con que ánimos se levanta Balrog después de eso.

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors

Y ya no es un juego retro, pero vamos con él justo antes de empezar con las 3D. Se trata de Dragon Ball Z Supersonic Warriors, desarrollado por Banpresto para Game Boy Advance en 2004, y que recoge numerosos pasajes de la trama del famoso shonen de Toriyama...
... incluyendo el mítico enfrentamiento con Célula, uno de los enemigos más poderosos. Los que recuerden bien el anime de Dragon Ball recordarán lo que va a hacer Goku en este momento, sin embargo, para los que no, está abierta cualquier posibilidad, especialmente atendiendo a las caras de ambos, su proximidad, y a ese "¿Hm...? ¿Qué estás intentando hacer, Goku?"



Tiny Toon Adventures

Los Tiny Toon, los simpáticos "hermanos pequeños" de los dibujos animados de la Warner, estuvieron muy de moda a principios de los 90, y protagonizaron varios juegos para las consolas más exitosas del momento, como éste Tiny Toon Adventures, que Konami sacó en 1991 para la NES.

De esta panda de chavales el "malote" es Montana Max, que siempre está haciéndole la puñeta a los demás, y que por ello suele ser el malo final de los juegos. Su secuestro de la pobre Babs, la conejita, no podía quedar sin castigo, por lo que Buster se ha encargado de darle un escarmiento de aúpa. El texto dice algo como "Babs fue rescatada con éxito y Montana Max fue castigado"... y tan castigado.




forma parte de nuestro universo
GTM
games tribune

DESGRACIADO CASTLEVANIA JUDGEMENT





Lo malo de no estar asociado a PES

La Gran N es una página web que nació hace la friolera de 3 años, si la memoria no me falla y el historial de artículos no se equivoca, con la vocación de poder informar a todos los seguidores de las plataformas de Nintendo de todo lo interesante que se cuece en la compañía japonesa.

O no llevar tampoco asociado el nombre de MGS o, porque no decirlo, porque el juego no ha salido en ninguna consola de las llamadas de nueva generación.

A pesar de que el juego es una de las franquicias con más carisma de la compañía japonesa y que cuenta con una base bastante leal de jugadores que se han tragado todo lo que se les ha puesto delante que tuviera el nombre de Castlevania y que fuera firmado por el gran Iga, amigo nuestro desde que nos encontramos en la feria de alemana GC del pasado año.

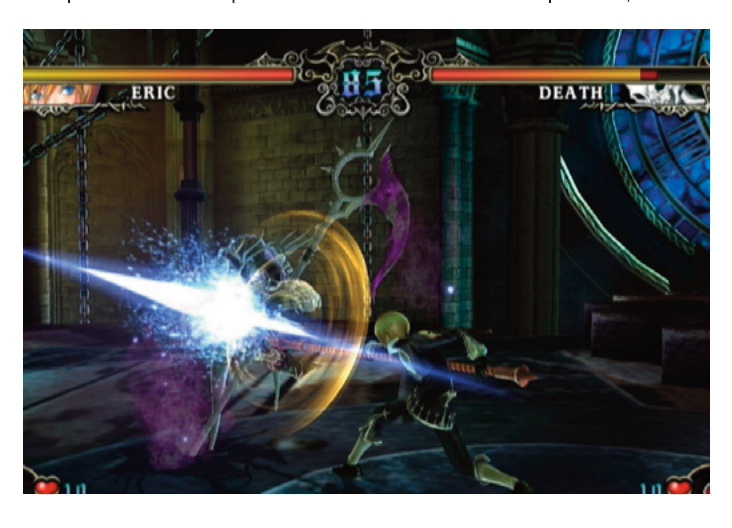
Es triste como se ha dejado la salida del juego, de la cual me he enterado hablando con los miembros de la redacción, sin una triste nota de prensa que dijerá que el juego ha salido al mercado, para recordarnos a todos nosotros que, quizás, la fecha que eligieron para poner el juego a la venta no era la más indicada con la salida de astros grandes como el Mad World. Pero la nota de prensa siempre va bien y de hecho todas las compañías mandan una nota de prensa unos días



antes o el día antes para recordarnos que el juego se pondrá a la venta durante esa semana y de esa manera se nos encienden todas la luces de control si era un juego que esperábamos o, como en este caso, un juego que cuenta con muchos seguidores.

Pero deberíamos haber estado prevenidos cuando ya pasó lo mismo con el Castlevania de DS, el Order of Ecclesia, que sufrió unos retrasos considerables e incluso llegaron a decir que la salida se iba a este año y, por arte de mágia, salió a la venta en el mes de diciembre, por la puerta de atrás y como si se tratará de un juegucho que no merece la atención de nadie, resultado unas ventas nefastas que según VGChartz no llegan ni al millón de copías a nivel mundial, aunque hay que decir que no se cuenta el territorio europeo y no sé por qué pero no creo que aporte muchas unidades vendidas.

Con este Judgement seguro que las ventas han sido mucho menores, el hecho de haberlo sacado a la venta de tapadillo se une el hecho de que ya muchos de los seguidores no estaban demasiado de acuerdo con el cambio que le habían imprimido a la franquicia, convirtiendo el clásico plataformas 2D al estilo de los antigüos Metroid, en un juego de acción y lucha que muchos no veían que encajará demasiado bien. Es por eso que las ventas de este juego se han quedado, y según de nuevo VGChartz sin contar los territorios europeos, en unas simples 70.000 unidades más o menos.



Seguro que el juego, por mucho clásico que sea, no obtiene las ventas de los nuevos dioses como el PES o como el viejo dios MGS, pero seguro que obtiene menos ventas si la propia compañía editora trata al juego como si no le hubiera costado nada, dando por perdida esta batalla y centrandose únicamente en dos títulos, aunque hay que reconocer el esfuerzo que ha hecho Konami con el PES de Wii, hay muchos jugadores, entre los que me incluyo, que no disfrutan con este juego al igual que no disfruta con el futbol en su versión más realista.



Resumiendo, que ya podéis ir buscando todos el Castlevania Judgement en las tiendas, si soys fans de este tipo de juegos o si queréis probar algo diferente y que se aleje del resto de Castlevanias.

por jolupa

EL CASTIGO DE SER EUROPEOS

En el último artículo que hemos publicado acerca de la piratería, el tema fetiche de jolupa, en los comentarios el lector dvl se ha desviado del tema pero para comentar algo muy interesante, la de cosas que nos hemos perdido porque no han llegado a Europa.

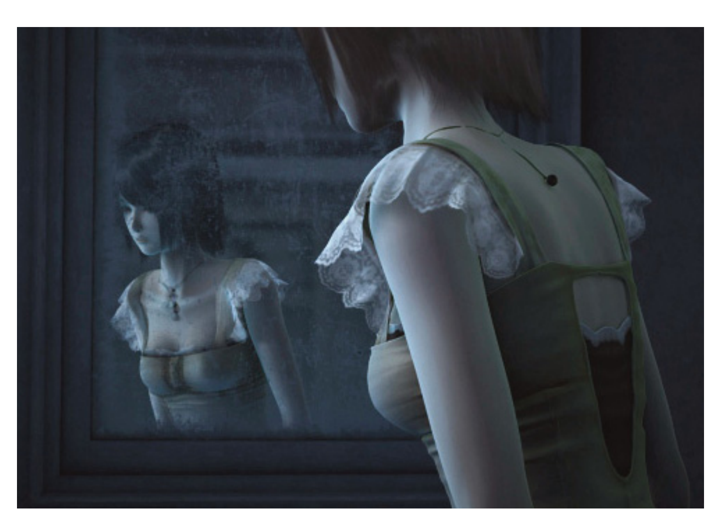
Es algo que siempre hemos tenido que sufrir los nintenderos, que vemos como llegan juegos un tanto chusqueros mientras otros muy buenos se quedan en el camino. Con NES y Snes nos perdimos el autentico Super Mario Bros 2, o los 6 primeros Final Fantasy, aunque afortunadamente luego han sido reeditados de una u otra forma. Uno de los puntos más dolorosos se produjo cuando Chrono Trigger y Super Mario RPG no cruzaron el charco y se quedaron en Japón y EEUU, y en este caso también llegaron más de una década después de una u otra forma.

O Sin & Punishment de Nintendo 64, del que yo personalmente no sabía absolutamente nada hasta que lo descargué en la Consola Virtual, y un año después lo sigo disfrutando como el primer día. En la anterior generación también sufrimos al ver como Mother 3 (si, aquí también hay que nombrar a eltercero), o GiFTPia tampoco pasaban el corte misteriosamente. Pero ya estamos en el año 2009, la era de la información, bla, bla, bla, por eso no entiendo que razones tienen grandes compañías como Nintendo, Sega o Capcom para no sacar un determinado producto en un lugar del mundo, y en cambio sacar otros a todas luces de menor calidad, y ventas más flojitas. En honor a la verdad, el grueso del catálogo de Wii lo tenemos disponible en España, pero aún quedan algunas cositas que si no han llegado ya... Dudo que lo hagan en algún momento. Hay más, pero algunos de los más importantes títulos para Wii que es posible que no veamos nunca son:



Captain Rainbow:

Uno de los primeros que me vienen a la mente al hablar de juegos de Wii inéditos en Europa es Captain Rainbow. Desarrollado por Skip y comercializado en Japón en 2008, se trata de una aventura que hunde sus raices en el frikismo más extremo, ambien-



tado en una isla habitada pr personajes secundarios del universo nintendero, desde Birdo, el perro de Chibi-Robo, soldados de Famicom Wars, el demonio de Devil World... Es decir, un beso en la mejilla a todo fan de Nintendo, pero que no vendió nada en Japón, y para colmo tenía algún toque de humor un tanto politicamente incorrecto para los aires puritanos que corren y que ya dejaron en la estacada a los fans americanos de Tingle. ¿Lo veremos algún día?
Lo dudo.



Project Zero 4:

El último en darnos la tarde. Parecía que iba a llegar, incluso nuestro embajador Asur lo pudo probar en las oficinas de Nintendo España pero nos hemos quedado literalmente descuajados al ver como tanto NoA, como NoE hacían como que no iba la cosa con ellos. Es una pena, porque se trata de una franquicia con cierto empaque en el mundillo, que traería un survival horror de los que escasean en Wii, financiado por Nintendo, ideado por Tecmo y dirigido por Suda51 ¿Que hace falta más? Que lo podamos jugar.

Tatsunoko vs. Capcom:

La respuesta de Wii a Street Fighter IV, con una diferencia, y es que siendo ambos de Capcom uno lo disfrutan en Xbox360 y PS3 desde el primer día, y el otro pues es bastante improbable que llegue. En este caso se puede entender, porque hablamos de un juego de lucha con bastantes personajes y cada uno con los derechos cedidos a distintas compañías, y ya se sabe que hacer llegar a un acuerdo a señores trajeados es algo complicado sino median bastantes fajos de por medio. En cualquier caso confío que Capcom pueda traerlo a Europa, no en vano es una de sus grandes apuestas en Wii y están agotando todas las posibilidades.



428 Shibuya:

Desarrollado por Chunsoft y publicado por SEGA. 428 Es el último 40/40 en Famitsu, la nota perfecta que sólo los elegidos han podido lograr, y sólo por compartir lugar de honor con obras maestras de la talla de Ocarina of Time, Metal Gear Solid 4, o Smash Bros Brawl merece ser probado por todo el mundo. Es muy raro, una novela gráfica al estilo Hotel Dusk pero con actores reales. Si hay un juego por el que me apostaría todo lo que tengo a que no le vemos el pelo por aquí, sería este.

Fragile:

RPG de Namco y Tri-Cres-

cendo ambientado en un Japón post-apocalíptico repleto de ciudades abandonadas y con cierto toque de terror, aunque sus creadores lo definen como drama humano. Y para drama el que nos hayan privado de él, sólo con ver su vídeo de lanzamiento ya sería motivo suficiente para que alguien se dignase a sacarlo de Japón. Posiblemente llegará, pero a día de hoy no se tiene nada concreto



Bleach: Versus Crusade:

Tras una primera entrega un tanto chunga, SEGA fue a lo seguro y confió la secuela nada menos que a Treasure. Salió en Japón a finales de 2008, y si se cumplen los plazos de Shattered Blade a nosotros nos llegará en 2010. Me jugaría el pescuezo a que lo sacan de Japón, y además sería un muy buen añadido al catálogo de Wii, que no luce especialmente lustroso en cuanto a juegos de lucha.

Taiko no Tatsujin:

Juego musical de Namco muy popular en Japón, al estilo de Donkey Konga, pero con tambores en vez de bongos. El periférico que acompaña al juego es una chulada, sería una pena que no llegase aquí.

Wii Video Channel:

Ya está en Japón, junto a otros canales como el horoscopo que tampoco han salido del país del Sol Naciente.

Luego hay unos cuantos juegos que han salido en Japón o EEUU, y cuya comercialización europea es segura o casi segura pero aún no han llegado, como los New Play Control de Chibi Robo y Metroid Prime 1 y 2, Muramasa The Demon Blade, Tales of Symphonia, Klonoa, Resident Evil 1 y 0, Contra y Gradius de WiiWare, Excitebots... Y seguro que me dejo unos cuantos.

por Maestro Kinopio





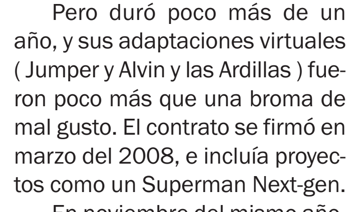
FACTOR 5: PASADO Y PRESENTE

Pocas empresas hacen correr tantos ríos de tinta como Factor 5. Responsables de los emblemáticos Turrican, esta última década a dado más que hablar que nunca. La virguería técnica que supusieron los dos Rogue Squadron de GameCube, el sonoro fracaso de Lair, sus despotriques hacia la escasa potencia de Wii.

Lo cierto es que F5 es una Epic, Crytek o iD venida a menos: compañía sin el financiamiento necesario ni el peso requerido para conseguirlo que se apuntan a la vertiginosa carrera de los gráficos. Con el apoyo de grandes como Nintendo-LucasArts y Sony, sí logró hacerse un huequecito, pero el hecho que GameCube fuera un desastre comercial hizo que Nintendo se desentendiése de F5 vendiendo su porcentaje de acciones en la compañía. Factor 5 se buscó la vida, le surgieron infinidad de proyectos: adaptar los dos Rogue Squadron a la Xbox primigenia, tantear la futura por entonces 360 con el XNA, pero fue Sony quién se fijó en ella. E incluso aquí dentro no supo bien que hacer con la compañía: proyectos sin rumbo para PSP, otros tantos para el PSN. Pero fue el caballo de Troya del Sixaxis, Lair, el juego del cual se encargaría la talentosa Factor 5. Tres años le costó, con retrasos, diferencias con Sony, problemas con el equipo y con los plazos. El resultado, poco menos que nefasto. Cualquier futuro proyecto con Sony fue cancelado.



Factor 5, que quería olvidarse de franquícias heredadas y crear sus propias IP's, se vió forzada por la situación a firmar una série de proyectos con la difusa Brash Entertainment. Estos se querían comer el mundo, arrasar con todas las licencias fílmicas posibles y hacer juegos de calidad.



Pero duró poco más de un año, y sus adaptaciones virtuales (Jumper y Alvin y las Ardillas) fueron poco más que una broma de mal gusto. El contrato se firmó en marzo del 2008, e incluía proyectos como un Superman Next-gen.

En noviembre del mismo año, Brash quebró y Factor 5 perdió los proyectos. Entre el acuerdo con Brash y la finalización de Lair transcurrieron casi seis meses, empleados en venderse a las third parties, pero con tecnología destinada a Wii. Es bastante paradójico, pues en 2004 Julian Eg-



gebrecht , mandamás del estudio, comentó en referencia al futura Revolution, cuando hacía bien poco del cese de relaciones con la Gran N, que esperaban que siguiése [Nintendo] la misma senda en cuanto a potencia gráfica que Sony o Microsoft. No fue así, y Eggebrecht calificó en 2006 a Wii como una GameCube 1.5.

Con el paso de los meses, aún se vió más decepcionado por el escaso uso de la potencia de la consola por parte de las compañías [2007: Hace unos días estaba revisando Rebel Strike y algunos visitantes preguntaban "¿Por qué no hacen ésto con Wii?" Me siento decepcionado. Realmente lo estoy.]. Sin embargo, su posibilidad de demostrar que es posible hacer un buen portento técnica a día de hoy en Wii no ha llegado aún, a pesar de haber adaptado, de forma impresionante, el motor gráfico empleado en Lair.

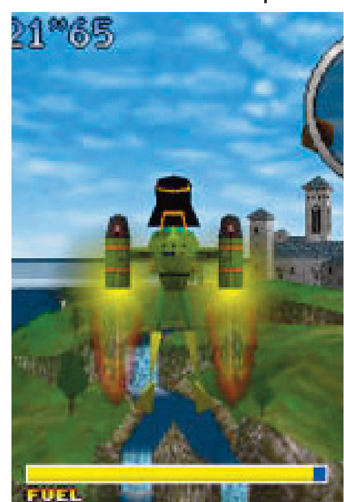
Desde ése período de tiempo de seis meses, se sabe que Factor 5 hizo diferentes modelos, bocetos y pruebas con un hipotético Kid Ikarus para Wii, con la intención que Nintendo se fijáse en ellos y hacer realidad el proyecto.



Pero pasa el tiempo, y Factor 5 sigue sin encargos conocidos. Recientemente, su filial norteamericana emplazada en San Rafael (California) ha cerrado puertas, y desde la sede central de Colonia (Alemania) se insiste en que en el E3 veremos un par de proyectos suyos. ¿ Puede que prosperasen sus insistentes intentos para volver a ser contratados por Nintendo ? ¿ Puede que Iwata y cía hayan confiado el regreso de clásicos como Pilot-Wings a Factor 5 ? Tan sólo dos semanas, y sabremos si los siguientes prototipos de un juego de vuelo para Wii son meramente eso, prototipos, ideas, una sucesora de Nibris, o si por el contrario consiguen sorprendernos.


por Vids





REFLEXIONES SOBRE UNA CONFERENCIA

Bueno, ya pasó todo. Desde aquel fatídico 15 de julio de 2008, la conferencia del E3 del año pasado, todos estábamos deseando que llegara la siguiente edición. Y básicamente por dos razones, unos para echar definitivamente a Nintendo a la pupera, otros queríamos nuevos motivos para creer. En una compañía tan dada al apasionamiento como Nintendo, muestra de ello es la existencia de este blog, seguro que con los anuncios de ayer habrá tantos aficionados contentos como decepcionados.

Para empezar, la lista de personas que subirían al estrado no fue del todo esperanzadora. Repetía Cammie Dunaway, vicepresidenta de Marketing, junto a Reggie Fils-Aime, y el Presidente de Nintendo Satoru Iwata. Ey... ¿Donde está Miyamoto? El genio, el titiritero de Kyoto, la mayor institución de la industria del videojuego no saldría a ofrecer unas palabras al público asistente y a los numerosos internautas que lo verían desde sus casas. Y no se guardaban ninguna sorpresa al respecto, y a Shigeru Miyamoto ayer no se le vio el pelo.

Los días previos se lanzaron rumores, me los suelo tomar todos a broma porque siempre dicen lo mismo, que van a presentar un Mario y un Zelda. Pero las predcciones del diario japonés Nikkei siempre dan en el clavo, no porque sean adivinos sino que sus fuentes dentro de Nintendo son bastante fiables. Dijeron que presentarían WiiFit Plus y Mario para Wii, y se ha cumplido punto por punto... Pero se quedaron cortos.



Se notaba en el ambiente que las críticas ante el espanto de E3 del año pasado no habían sido en vano para el orgullo de la compañía. Comenzaron con Dunaway en el escenario, rostro serio, como se le supone a un alto cargo de una gran empresa, alejado de las sonrisitas y las posturas de snowboard del año pasado. Y empezó bastante fuerte, con New Super Mario Bros para Wii, y la secuela WiiFit Plus. Es decir, en 10 minutos se pudo ver más que el año pasado en más de una hora. No me parece que sean los dos bombazos navideños que esperabamos, uno es un semi-juego que ha vendido millones, y otro una sub-saga de Mario que estoy deseando probar pero que se aleja del gran AAA que se palpaba en el ambiente.





Pero vaya, si empiezan con eso es que se reservan cosas muy jugosas para el resto de conferencia. Con Reggie por fin vuelven a hablar de Wii Sport Resort, desvelando nuevos deportes y profundizando en la jugabilidad de algunos. Era más o menos lo que se esperaba, mayor variedad y profundidad que en el original Wii Sport, a modo de carta de presentación de WiiMotion Plus. De ahí pasamos a vídeos de Grand Slam Tennis, Red Steel, y Tiger Woods, juegos que también usaran el add-on.

Le empiezan a dar protgonismo a las third parties, la gran asignatura pendiente de Nintendo, pero que parece que ultimamente van enderezando. Muestran vídeos de Kingdom Hearts DS, Final Fantasy Crystal Bearers, y Mario & Luigi 3. Por cierto que de esos juegos dos a han salido en Japón, por lo que de novedad o anuncio tenían poco, pero eso dio igual porque dieron paso a uno de los grandes bombazos del día: Golden Sun DS. Vuelve a salir Dunaway para presentar una triada de juegos para DS donde sólo se salvaba un GTA-wannabe para DS llamado COP: The Recruit, y posteriormente pasó a hablar de DSiWare con un nuevo Mario vs Donkey Kong y WarioWare.

Todo iba sobre ruedas, pero entonces llegamos a los dos puntos clave de la conferencia. El primero es el anuncio de que Wii tendría un nuevo juego de Mario en 3D, nada menos que la secuela de Galaxy. Sinceramente, no lo veo bien y creo tener algunas razones de peso. Todas las entregas de la linea principal de Mario, es decir los Super Mario Bros, siempre se han diferenciado de la anterior y de la siguiente, son juegos únicos e irrepetibles.

Lo mismo pasa con The Legend of Zelda. Sólo hubo una excepción a esta norma, que fue el auténtico Super Mario Bros 2 que aquí fue conocido como Lost Levels. El resto siempre ha llegado para aportar algo, es una saga que muestra claramente la evolución de la industria. Y Galaxy es uno de los juegos más impresionantes que he jugado nunca pero, salvo que lo visto en el vídeo sea la punta del iceberg, no aportará nada e incluso repetirá niveles de un juego que salió hace año y medio. 24 años después tendremos nuestro Super Mario Galaxy: The Lost Levels.

La impresión que me da es que Nintendo, ante las críticas de la conferencia del año pasado, ha preparado dos juegos usando esqueletos que ya tenían, y de la tur-



mix ha salido Super Mario Galaxy 2: The Lost Levels, y en menor medida Zelda: Spirit Tracks. Seguramente sean cosas mías, pero estoy muy de acuerdo con las secuelas, soy un ferviente defensor de los remakes, pero no soporto las actualizaciones. Si al final acabo haciendome con él (no lo descarto en absoluto), completaré 4 vueltas a la galaxia, y ya llevo dos, una con Mario y otra con Luigi.

Cuando la conferencia estaba acabando Reggie dijo que sabe que queremos más. Si digo se puso la piel de gallina a todo el que lo seguía en directo seguramente me quedo corto. Pero Reggienator estaba juguetón, y nos puso vídeos de The Conduit, Dead Space y Resident Evil Darkside Chronicles, tres juegos que ya tenemos requetesobados de tanta información. Muy bien Reggie, si señor, pero... ¿que hay de lo mío?

Lo mío era al final fue un vídeo que empezó juguetón, con una marejada bastante gruesa que me sonaba y en ese momento no sabía porqué. Pero apareció ese logo, el Team Ninja junto a Nintendo, y con él una de las





mejores CGI que se han visto en una consola de Nintendo. Pero esto no es Sony, así que más que presentaciones increíbles queremos ver juegos, y de repente ella... Samus Aran en 2D, luego 3D, primera persona y no se cuantas cosas más. Metroid, tras una gloriosa trilogía FPS de la mano de Retro, está de vuelta de una forma totalmente novedosa.

A los más pesimistas les recordará a un Disaster futurista que hará honor a su nombre (Otra M), pero lo que muchos vimos fue un motivo de peso para seguir creyendo.

En definitiva, me gustó esa sorpresa que hacía tiempo que no nos daban, y que apostasen por un E3 como antaño, repleto de juegos y vídeos más allá de cifras de ventas más propias de una reunión de accionistas que una conferencia al gran público. Tampoco tuvieron miedo de mostrar más de un juego, algunos bastante interesantes algo poco usual en esta Nintendo tan dada a los secretitos. Dos grandes sorpresas, una para Wii y otra para DS, todos contentos.

Pero no me gustó esos ases fantasma que se guardan en la manga para decir posteriormente en la reunión de periodistas, como sacar arte conceptual de un nuevo Zelda, o el año pasado decir que están haciendo Pikmin 3. Parece que lo tengan preparado por si acaso no funciona la conferencia, como si no confiasen en ellos mismos. Tampoco que escojan a su personaje insignia, Mario, para hacer una versión 1.5, cuando siempre ha sido todo lo contrario. Hasta Galaxy 2, Mario nunca miró atrás en cada entrega de su saga principal, y ahora vuelve a regalarnos los sentidos con lo que a todas luces será un grandísimo juego, pero también un deja vu constante.

por Maestro Kinopio

Streets of Rage 3D, cancelado





De Sega Saturn a Playstation

Judgement Force, un prototipo de lo que iba a ser Streets of Rage 3D para Sega Saturn y al final se convirtío en el Fighting Force de Playstation. Aquí podreis saber un poco más sobre el e incluso descargároslo para probarlo "en vivo".

Si sois aficionados desde hace tiempo al mundo de los videojuegos, sabreis sin duda que la saga de Sega Streets of Rage (o Bare Knuckle en Japón) fué una de las mejores en el genero Beat'em up allá por los años 90.

Salieron hasta 3 juegos para Megadrive que cosecharon un éxito tremendo. Con la llegada de la nueva consola de Sega, la Saturn allá a mediados de los 90, un equipo de desarrolladores quiso crear un Streets of Rage en 3D, este tenía el título de Judgement Force y fué presentado a la compañía nipona. Esta, lo rechazó y nunca más se volvió a ver un Streets of Rage en ninguna consola posterior (Con la excepción de los juegos originales de Megadrive que salieron en el canal tienda de Wii y en Xbox Live Arcade).

Como curiosidad comentar que tras la denegación de Sega de sacar ese juego, el proyecto cambió de nombre y fué sacado en Playstation de Sony con el nombre de Fighting Force (que seguro que muchos recordareis. Un juego excelente por cierto...) y hasta tuvo segunda parte, Fighting Force 2 .

Texto: Diego Alberto Fernández Martínez (Kaos2K)

cedido por nuestro colaborador Kaos2K.com





corred, vamos a casa
que ya ha salido nuestra
GAMES TRIBUNE

LOS 10 MEJORES JUEGOS DEL OESTE





Bienvenido al Wild Wild West

El autor del PixeBlog se llama Jesús Relinque, aunque podéis llamarle Pedja, que ya está acostumbrado. Nacido allá por el 80 en Cádiz, tierra de la que se siente orgulloso y de la que se encuentra exiliado en Sevilla por motivos laborales. Desde muy pequeño empezó en el mundillo de los videojuegos, y ya con su MSX recorrió la Edad de Oro del software español, pasando por Amstrad CPC 6128 Plus, un PC 286, una Super Nintendo, Sega Saturn, Nintendo 64, Playstation 2 y GameCube.

Qué pasa, ¿no te gustaban las películas del Oeste del siglo pasado? Sí, esas mismas que ponían (y siguen poniendo) por la tele los sábados por la tarde, con el Clint Eastwood o el John Wayne de turno, las cabelleras de quita y pon, los duelos al amanecer, las cantinas con el letrero de Saloon agujereado decenas de veces y el séptimo de caballería al trote. Pues a mí no es que me volvieran loco, pero no era difícil pasar un buen rato con ellas.

Ahora bien, lo que he de reconocer es que me lo pasaba muchísimo mejor con estos diez videojuegos, diez programas de entretenimiento ambientados en el Lejano Oeste, algunos de ellos seguramente se asemejen más a un spaghetti-western que a joyas del celuloide como Sin Perdón o El bueno, el feo y el malo, pero para mí merecen estar en esta lista, con su dibujo marcado a fuego, bajo el letrero de Wanted y con una suculenta recompensa de por medio.



10 - Los justicieros, Dinamic Multimedia (1992)

En el número La película interactiva de Dinamic, rodada en el desierto de Almería -como muchas películas del Oeste- fue concebida como un remake del arcade Mad Dog McCree, aunque en este caso se personalizó bastante, con personajes auténticamente memorables, de la talla del enterrador que nos visitaba a modo de Game Over, el inefable personaje Paco Calatrava interpretando al jefe indio, o el humorista Mariano 1,85, que además de aparecer en el reparto, hasta compuso la música.

El juego no estaba mal, a pesar de ser corto y escasamente rejugable: al fin y al cabo, es una película y siempre ocurrían las mismas escenas y en el mismo orden, aunque molaba pegar unos cuantos tiros de vez en cuando... si no nos quedábamos con menos balas que enemigos. Los Justicieros tuvo el honor de ser el único juego de tales características que viera la luz en nuestro país.



9 - Wild Gunman, Nintendo (1984)

Creo que no me dí cuenta del detalle hasta la segunda vez en



que ví la película. En Regreso al Futuro II, cuando Marty McFly ha viajado al futuro para arreglar el desaguisado que montan sus propios hijos en el año 2015, se proyecta una escena en la que el protagonista entra en una cafetería y dos niños están jugando a una máquina recreativa muy antigua.

Uno de los niños no sabe cómo jugar a esa antigualla, y Marty les hace una demostración empuñando la pistola de plástico para disparar al bandolero. La respuesta de los niños fue: “Vaya, entonces hay que usar las manos, ¡esto es un juego de niños!”. Quién le iba a decir a uno de ellos que, muchos años más tarde, acabaría encarnando a Frodo Bolsón en la trilogía cinematográfica de Peter Jackson...

Pues bien, ese juego era Wild Gunman, y su funcionamiento era bien simple: debíamos desenfundar y apretar el gatillo en el momento justo, cuando al enemigo le brillasen los ojos y se escuchase “Fire!”. La adaptación a NES, la cual jugué en su día en una clónica de las que traían dos mil juegos y el 95 por ciento eran repetidos, fue el primer cartucho de la consola de Nintendo que ofrecía voces digitalizadas, y además incluía un modo de Galería de tiro para practicar nuestra pun tería con el periférico Zapper

.

8 - Gun, Neversoft (2005)

La ambientación del lejano Oeste no parece ser una fuente de inspiración demasiado utilizada en los últimos tiempos. Quizá, el título más notable y con el que me quedaría sería este Gun, en el que la gente de Neversoft se esforzaron en realizar un argumento más o menos trabajado, realizando una serie de guiños a las películas del género dentro de su desarrollo.

Y la verdad, como aventura de acción sobre entornos abiertos tipo SandBox, no estaba nada mal, aunque en la práctica el juego resultase bastante lineal. Merece la penta destacar también la banda sonora recreada para la ocasión. Al menos, Gun me convenció más que otras propuestas modernas como Red Dead Revolver, del que por cierto tendremos secuela dentro de unos meses.



7 - Express Raider, Data East Corp. (1986)

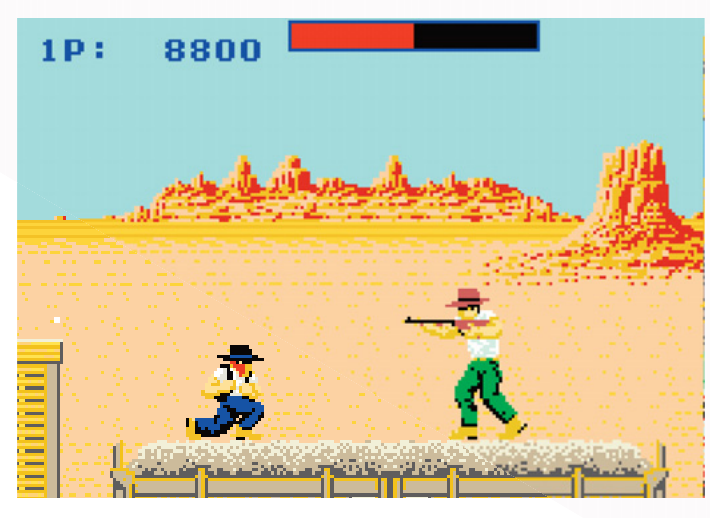
Otro arcade de los clásicos y que, de seguro, perduran en la memoria de los más talluditos. En esta ocasión, tomaremos el rol de un bandolero que no tiene otra dedicación en la vida que la de asaltar trenes y hacerse con toda la recaudación del mes. Express Raider se dividía en dos partes bien diferenciadas. En la primera, seguramente la más recordada, el juego era un beat'em-up de scroll lateral con todas las de la ley, en el que debíamos avanzar deshaciéndonos de otros vaqueros a base de puñetazos. Memorable cuando, al ir a toda velocidad sobre el tren, una señal nos daba en el cogote y nos mandaba a tomar viento.

En este primer nivel, el juego recuerda poderosamente a otra máquina de Data East, en este caso posterior, Dragon Ninja. Sin embargo, al llegar a la caldera del tren y robar todo el dinero, el nivel cambia y la perspectiva también: seguimos teniendo una vista lateral pero mucho más cercana, ahora vamos a lomos de nuestro caballo y debemos disparar a los enemigos que aparecen al fondo de la pantalla. El juego recibió varias conversiones domésticas a ordenadores de 8 bits.

6 - Blood Bros, Tad Corporation (1990)

Curiosamente, hace poco más de una semana hablé de Cabal, la recreativa de acción en tercera persona de TAD Corporation. Pues Blood Bros. es prácticamente clavado, por no decir idéntico a Cabal. La sutil diferencia es que este juego se situaba en el Lejano Oeste, y los protas eran un indio y un vaquero.

Por supuesto, contad con la





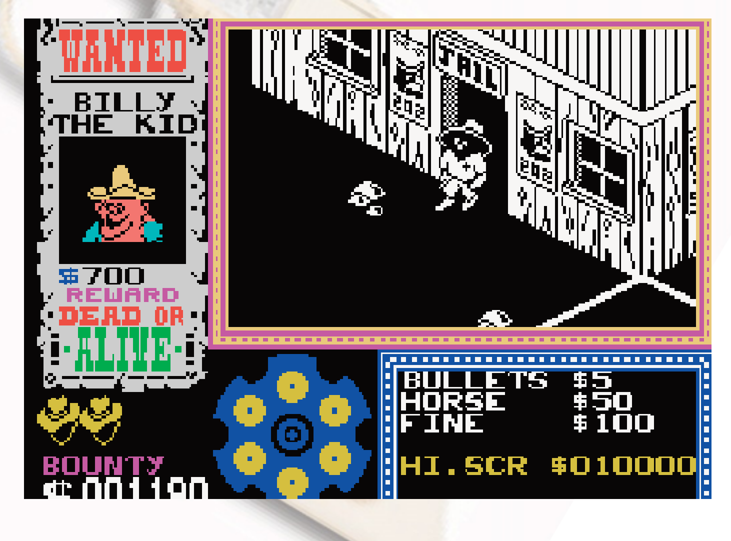
adictiva mecánica de disparar a todo lo que se mueva en el fondo de la pantalla mientras apuntamos con precisión a través de la mirilla, brincar una y otra vez para esquivar los proyectiles enemigos, lanzar cartuchos de dinamita para eliminar carros y carretas y destrozar el decorado hasta que no quede ni el apuntador en pie. Es admirable comprobar, a través de una partidita rápida en el emulador, cómo estos arcades mantienen su entretenimiento como el primer día. Más aún si no tenemos que gastar cinco duros una y otra vez.

5 - Gunfright, Ultimate (1986)

La carrera de Ultimate, Play the Game -las raíces de lo que hoy se conoce como Rare- fue decididamente fulgurante, cosechando éxito tras éxito e impresionando a la crítica una y otra vez. Sin embargo, tras el culmen que supuso la puesta en escena de la técnica tridimensional Filmation y la redefinición de la videoaventura con Knight Lore, sus lanzamientos posteriores bajaron, quizá, el elevado listón que los propios hermanos Stamper se autoimpusieron.

Gunfright devuelve de nuevo a lo más alto a la compañía; en esta ocasión se utiliza la segunda iteración de la técnica Filmation, donde se une el scroll multidireccional a la peculiar perspectiva de dicha técnica. Encarnaremos al sheriff QuickDraw, el cual deberá recorrer con presteza y precaución la ciudad de Black Rock en busca del criminal perseguido en cada nivel.

Detalles como el mini-juego de recoger bolsas de dinero al principio de cada nivel, los chicos que apuntan en la dirección a seguir para cazar al malo de turno o el caballo de pega en el que nos montaremos para ganar velocidad son la antesala al rápido y frenético fin de fase, en el que debemos acertar con nuesto punto de mira al bandolero, antes de que lo haga él. El paso de la videoaventura a la acción no pudo sentarle mejor a este Sabreman con sombrero, placa y pistola.



4- GunSmoke, Capcom (1985)

Este arcade de Capcom puede parecer, a priori, un simple clon del Commando, pero en realidad se diferencia bastante de éste, ya que en GunSmoke el scroll es automático, pareciéndose mucho más a un shoot'em-up al que le han cambiado las naves y los marcianitos por el sheriff del condado y los bandoleros de turno. También me recuerda poderosamente a Knightmare, una auténtica joyita de Konami para MSX.



GunSmoke cosechó un éxito rotundo en su día, con una banda sonora que utilizaba acordes muy parecidos a los del contemporáneo Ghost and Goblins. A la hora de ser convertido a ordenadores de ocho y dieciséis bits, nuestros paisanos de Topo Soft tuvieron que lanzar el juego como Desperado, debido a ciertos problemas al adquirir la licencia del original.

3 - West Bank, Dinamic (1985)

Regresamos de nuevo a Dinamic, con un título que una vez comenté de pasada por estos lares, con ocasión de aquel artículo en el que repasaba las adaptaciones realizadas por desarrolladoras españolas que se basaban en diversas máquinas recreativas en la Era Dorada del Software español. En este caso, West Bank es un clónico de Bank Panic, el arcade de SEGA, con el que seguramente debe compartir los méritos de aparecer en este Top Ten. Un clónico, eso sí, hecho con muy bien gusto.

En el juego, y mientras sonaba una estupenda melodía cien por cien Western, debíamos recorrer las distintas cajas de un banco que recibía visitas con mucha asiduidad. Cada caja tenía una puerta delante por la que podía aparecer un inocente señor a depositar su dinero, un enigmático gentleman con varios sombreros en la cabeza, o un bandido dispuesto a darnos cuartelillo para robar el money. Una auténtica prueba de reflejos y precisión, y una vez más, una impresionante ilustración de portada a cargo del genio, Alfonso Azpiri.

2 - Gun Fight, Midway (1975)

Gun Fight puede jactarse de lucir varias medallas en su pecho, a cual más relevante. La máquina recreativa de Midway fue la primera que utilizó microprocesadores en lugar de circuitos integrados con transistores, como era habitual hasta la época. En concreto, sus entrañas eran gobernadas por un Intel 8080; el juego era una conversión del Western Gun, a cargo de los japoneses de Taito. Según se cuenta, se convirtió en el primer arcade importado desde Japón a Norteamérica.

Y más importante aún, su mecánica de juego: el enfrentamiento entre dos pistoleros en el Oeste, con cactus, carretas y otros objetos de por medio; un duelo a muerte en el que ganaba quien más veces acertara con el contrario. Seguramente, estamos ante el auténtico germen de los juegos one-vs-one. Gun Fight, además, también apareció en una famosa película, concretamente en el centro comercial infestado de zombies de Dawn of the Dead. En definitiva, un cú-



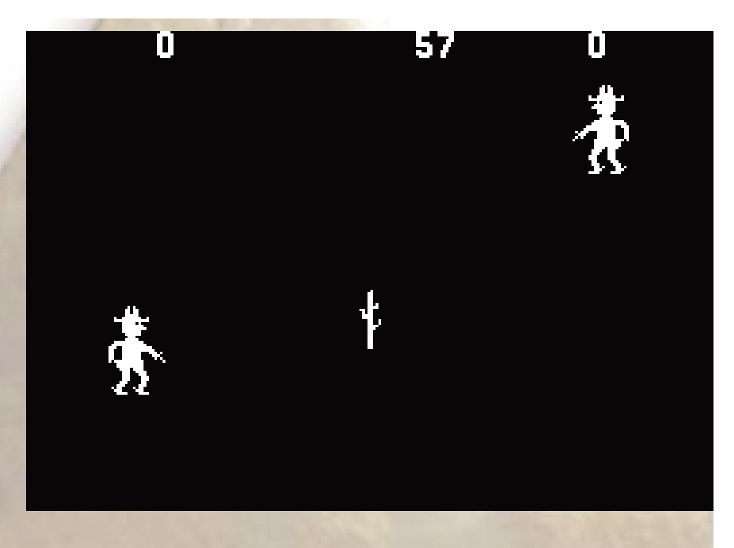
mulo de méritos acumulados para el mayor clásico de la presente lista.

1- Sunset Riders, Konami (1991)

No he tenido ninguna duda en decidir qué juego debería ser el último en ser comentado y el mejor de los diez de la lista. Seguramente os hubiera pasado lo mismo. Pero, por si acaso, acabo de completar el juego en el M.A.M.E., y he vuelto a comprobar su trepidante acción, su bárbaro modo de cuatro jugadores simultáneos, la brillante banda sonora y los hilarantes comentarios de los jefes finales.

Con una notable adaptación a Super Nintendo y otra mucho más regulera para Mega Drive, los jinetes del atardecer mejoraron exponencialmente a Iron Horse, el anterior juego de Konami ambientado en el Salvaje Oeste. Y esto es todo por hoy, así que habrá que decir aquello de "Adios, Amigo... Hasta la Bye-Bye".





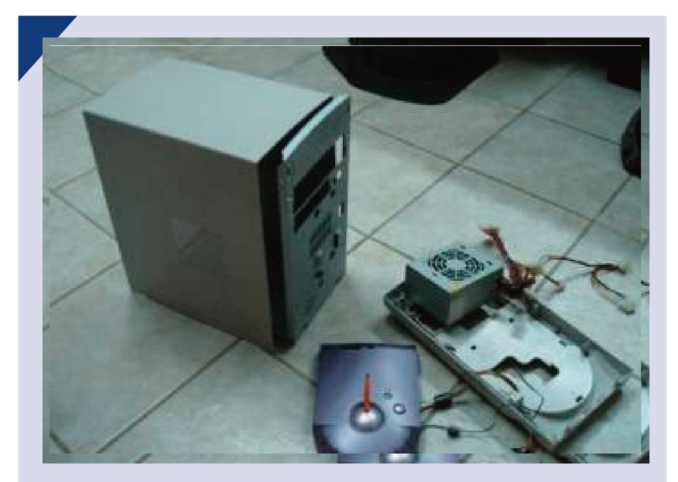


Texto: PEDJA
cedido por
WWW.ELPIXEBLOGDEPEDJA.COM



MOD: Two Queens

Hola compañeros, en esta ocasión os presento un "Dúo" formado por dos de los sistemas más potentes en el campo de las dos dimensiones. Una Neo Geo MVS y una Super Famicom unen sus bytes en este nuevo proyecto de Bricoman.



El ordenador que usaremos como base. Un pequeño Pentium del que no vamos a aprovechar más que la carcasa externa.

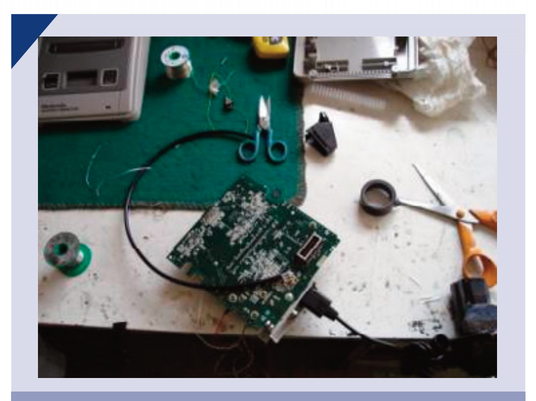
Pues sí amigos, no hace mucho, me agencié una caja de ordenador en formato un tanto rarito... No es que la caja fuera extraña, sino que su tamaño era más pequeño que una de las actuales. Era de la Era Pentium. (en aquella época se estilaban cajas pequeñitas)

Ya hacía tiempo que mi cabeza trabajaba en un mod conjunto entre SNK y Nintendo, sin embargo la falta de tiempo y de mueble lo iban retrasando. Al caer en mis manos dicha caja, vi la luz. Tenía una MVS y una Super Famicom listas para cuando saliera algo y había llegado el momento de sacarles del armario.

Lo primero que hice fue desarmar completamente el PC y dejar solo su esqueleto. Fuera remaches, fuera soportes, todo el interior limpio.



Con la carcasa ya limpia, es hora de ir estableciendo los huecos para cada una de las diferentes máquinas. Ya tenemos ubicadas las dos máquinas.



Aquí tenemos la placa de la Super Famicom. Desnudita toda ella y dispuesta a que le metamos mano



Una de las partes que menos me costó sacrificar fue el horroroso frontal de la caja. Adiós y hasta siempre.

Ubicar los puertos de mandos de ambas consolas fue un trabajo complejo. SIn embargo una cosa quedaba clara:: debian estar en la parte frontal de la caja para facilitar su manejo. Dicho y hecho. Bueno, mas bien dicho.

Akira se cancela

El director Rouaini Robinson confirma el abandono del proyecto con actores reales

Tras años de especulaciones sobre la adaptación a imagen real de 'Akira', el manga de culto creado por Katsuhiro Otomo, el director Rouaini Robinson ha declarado que el desarrollo ha llegado a una vía muerta.

Warner Bros y la productora de Leonardo Di Caprio, Appian Way, adquirieron los derechos del clásico de Otomo en 2007 encargando el libreto del filme de imagen real a Gary Whitta. Los motivos reales que han determinado el carpetazo definitivo al proyecto, el cual tenía previsto su estreno para 2011, no han sido aún comunicados por las productoras, sin embargo cabe esperar que la complejidad de la obra original implicaría un esfuerzo titánico y un presupuesto desorbitado para no defraudar a los fans y captar al tiempo a los espectadores que desconocieran el trabajo del japonés.

Recientemente se informó que el guión en el que se trabajaba sería dividido para dar a luz dos películas que trasladarían la acción del Neo-Tokio original a New-Manhattan, la ciudad reconstruida tras la devastación surgida del poder incontrolado de Akira, un personaje infantil con un poder inimaginable.

'Akira' fue adaptado a la animación por su creador en 1998 con la curiosidad de que el filme se estrenó cinco años antes de que el voluminoso manga, de más de dos mil páginas fuera concluido.





Sam Worthington desencadena la ‘furia de titanes’

El nuevo actor de moda del cine fantástico desenfunda la espada de Perseo

Con gran determinación y ferocidad aparece Sam Worthington en la revisión del clásico del péplum fantástico ‘Furia de Titanes’ que realiza actualmente el director francés Louis Leterrier. La primera imagen oficial que ve la luz tras las cientos de fotografías que han surgido de los sets de rodaje en paisajes naturales de Canarias presenta al personaje de Perseo con una actitud y definición que no rememora en absoluto el que interpretara Harry Hamlin en 1981 a las órdenes de Desmond Davis. Según las especulaciones de los aficionados, ésta podría tratarse de una instantánea del esperado enfrentamiento del héroe griego con Medusa, el monstruo mitológico que convertiría a sus enemigos en piedra con sólo una mirada.

En el guión escrito por Lawrence Kasdan (‘El imperio contraataca’, ‘En busca del arca perdida’) figuran también Liam Neeson como Zeus y Ralph Fiennes como Hades, el oscuro dios del inframundo que, ante la aparente ausencia del personaje de Calibos en el casting de personajes, se perfila como el villano oficial del filme.

Jason Flemming (‘El curioso caso de Benjamin Button’) y Alexa Davalos (‘La niebla’, de Stephen King) interpretan a Acrisio y Andómeda, respectivamente.

La compañía de efectos visuales The Moving Picture (‘Ángeles y demonios’) será el significativo relevo del artesano de la animación fotograma a fotograma Ray Harryhausen en un trabajo donde, según su director, “sí habrá titanes”.

Warner Bros estrenará la nueva ‘Furia de Titanes’ el 26 de marzo de 2010.



Luna Nueva: el crepúsculo se abre camino

Se desvela el poster y el tráiler de avance de la continuación del fenómeno juvenil

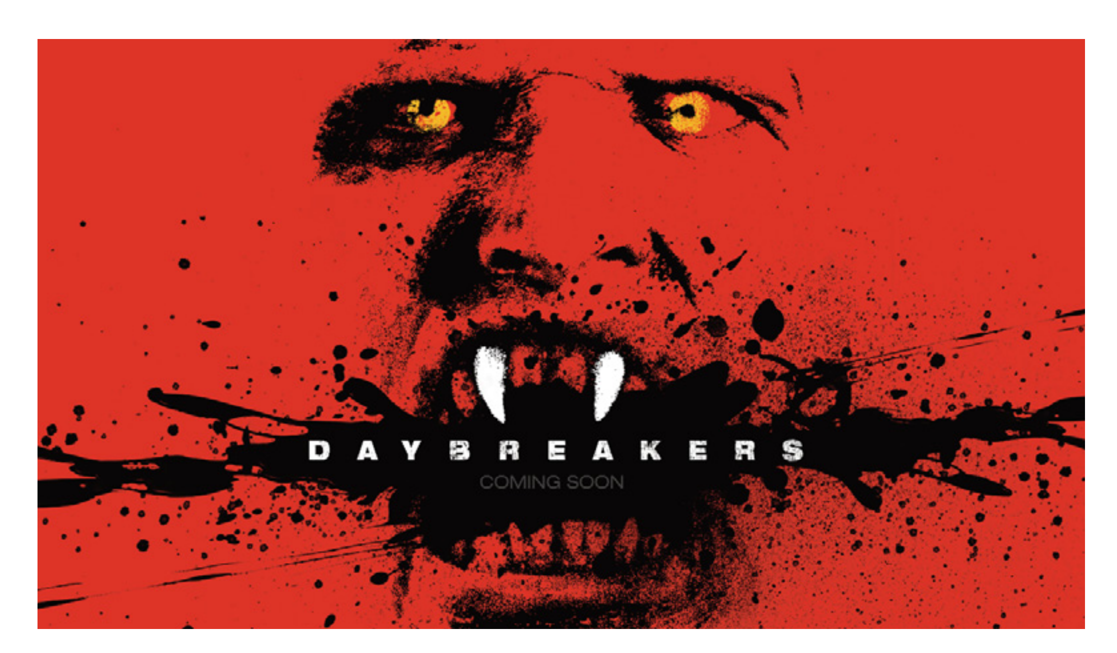
El enorme éxito en ventas internacional del filme que adapta la primera entrega de la saga literaria 'Crepúsculo' ha hecho pisar el acelerador de sus continuaciones que prometen algo más que vampiros en la historia de amor que une a Bella Swan y el inmortal Edward Cullen.

El realizador Chris Weitz ('La Brújula Dorada') releva a Catherine Hardwicke al frente de la serie que ha iniciado ya las labores de promoción con un primer cartel y un tráiler de avance en el que se introduce el giro que tendrá la trama de 'Luna nueva'.

Cuando Edward comprueba que no es capaz de controlar la sed de sangre humana de alguno de los miembros de su clan, decide abandonar la relación con Bella. La joven se refugia en la soledad del bosque en donde será encontrada por Laurent (Edi Gathegi), vampiro de una banda rival con deseos de venganza, y cuando todo indica que éste será el final de Bella, Jacob Black (Taylor Lautner) presiente el peligro y acude en su ayuda desvelando su secreto mejor guardado y demostrando al espectador que en la reserva india la relación de la tribu Quileute con los lobos es algo más que una superstición.

Sólo en España 'Crepúsculo' recaudó en taquilla más de 12 millones de euros, elevando esta cifra en todo el mundo a los 350 millones, lo que no sólo asegura la continuidad de la serie sino la llegada de nuevas caras conocidas al reparto. En este sentido, la incorporación a la trama de los Volturi, un nuevo clan de chupasangres, demanda la participación de Dakota Fanning (Push) como Jane, Michael Sheen (quien será el Conejo Blanco en la versión de 'Alicia en el País de la maravillas' de Tim Burton) en el papel de Aro, o Cameron Bright ('X Men 3: La decisión final') dando vida a Alec.

'Luna nueva' se encuentra en fase de post-producción y llegará a los cines en noviembre de este mismo año.



‘Daybreakers’: colmillos a la luz del sol

La distribuidora Lions Gate marca la fecha definitiva del estreno en salas

Dentro de 10 años la mayor parte de la raza humana habrá sido convertirá en vampiros por la rápida extensión de una pandemia. La sangre como alimento se convierte en un verdadero problema y el motivo por el cual los humanos deben ser salvados a toda costa. Todo aquel que haya sobrevivido a la infección es capturado e internado en las granjas de "transfusión" donde también se "cosecha" el alimento.

Entre las facciones de vampiros enfrentadas por el control de la comida, el grupo de científicos que lidera Edward (Ethan Hawke) podría haber descubierto un antídoto, aunque esta solución destruiría el nuevo orden establecido por los no-muertos en el poder.

Los directores australianos Michael y Peter Spierig, responsables de la cinta de bajo presupuesto ‘Undead’ (2003) rodaron este largometraje en su tierra natal en 2007 con vistas a ser estrenado un año más tarde. Sin embargo, y tras una dilatadísima fase de post producción, la distribuidora Lions Gate ha emplazado el filme para el 8 de enero de 2010.

Sam Neill (‘Parque Jurásico’) y Willem Dafoe (‘Spiderman’), quienes también intervienen en el reparto, serán 3 años más viejos cuando el film llegue a la gran pantalla.

TEXTO:
- Dani Fumero
- Vanesa Bocanegra

cedido por tumbaabierta.com



HUMOR



Project Natal
2009 Sr.A
¡Increíble!
¡La cámara está delante pero le graba la espalda!

LIVES



